ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

- **POTINSCOPE :**
  Des rumeurs de partout
- **SURPRISE:**
  Le Workbench
  256 couleurs de GVP
- **TESTS:**
  - **Carte Son Sunrize**
  - **Sequencer Vidéo TAKE TWO**
  - **WSHELL 2.0,**
  - **Amiga ROM KERNEL MANUEL**

DOSSIER DCTV

Sept pages de test

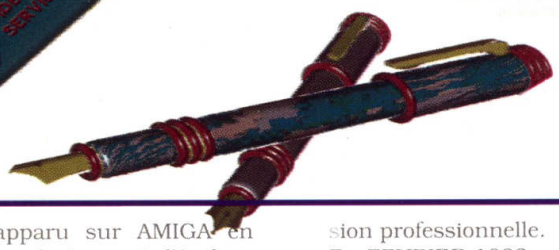
M4584 - 47 - 30,00 F

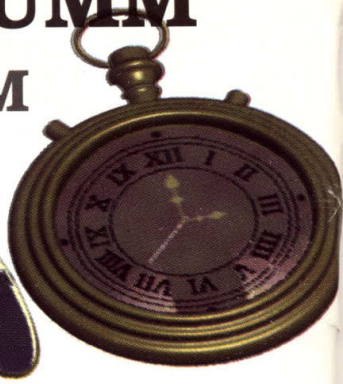
JUIN 1992 No. 47

Suisse 9.40 FS, Belgique 219FB, Canada $5.75

DU NOUVEAU CHEZ VOLUMM

DU NOUVEAU CHEZ VOLUMM
DU NOUVEAU CHEZ VOLUMM
DU NOUVEAU CHEZ VOLUMM
DU NOUVEAU CHEZ VOLUMM





VOLUMM-4D est apparu sur AMIGA en AVRIL 1990. Depuis , il n'a cessé d'évoluer avec l'étroite collaboration des utilisateurs, pour toujours plus de simplicité, de puissance et d'ergonomie.
En AVRIL 1991 sortait la version Junior, parfaitement adaptée aux petites configurations, avec un prix imbattable, tout en conservant la même ergonomie que la version professionnelle.
En FEVRIER 1992 sortait la version PC de VOLUMM-4D, entièrement compatible avec la version AMIGA, pour que toujours plus d'utilisateurs puissent découvrir l'image de synthèse, même sur des machines a priori inadaptées au graphisme et à l'animation.
Aujourd'hui, la version Professionnelle (AMIGA) est proposée au prix de 1.500 frs. TTC, (ou 2.450 frs TTC pour béneficier en plus de 1 an de release apres l'achat).
De plus, si vous voulez passer de la version Junior a la version Professionnelle, la version Junior vous sera intégralement remboursée, pour vous permettre un investissement progressif.
Et VOLUMM-4D continuera à évoluer pour que **vive l'image de synthèse !**

NOUVEAU LES PRIX :

VOLUMM-4D "jr" **450 frs. TTC**
(Le Junior est remboursé dès l'achat de la version professionnelle.)
VOLUMM-4D "pro" **1.500 frs. TTC**
VOLUMM-4D "pro"
+ 1 an de release **2.450 frs. TTC**

Qu'apporte la version "Pro" par rapport à la version "Jr" ?

Le mapping y compris animé.
Le rendu SPLINE.
Les ombres portées.
L'antialiasing.
Images 12 & 24 bits tous formats.
HAM-E & ARCHOS 12 & 24.
Version compilée carte acceleratrice.

Ces images ont été réalisées avec VOLUMM-4D Pro (640x512 16 couleurs) par : J.M. LAGARDE - 1 rue BORELLY - 12200 - VILLEFRANCHE DE ROUERGUE

NOUVEAU LA VERSION 3.0 :

La nouvelle version "jr" et "pro", c'est :
- Suppression des protections par clef electronique ou mot-de-passe.
- La possibilité de substituer automatiquement une forme par une autre.
- Extruder avec option trajectoire spline.
- Mode affichage "boite" ultra rapide.
- Toujours plus de précision et d'efficacité.

VOLUMM-4D a ete conçu et réalisé par:
VOLUMM sarl - 30 rue PHARAON
31000 TOULOUSE
tel. 61.53.36.09 - fax: 61.25.95.27

SOMMAIRE

News 4
- Briançon 8
- Emplant 12

Tests Hardware
- Sunrize sonore 12-bits 10
- CD-ROM interne Xetec 16
- Transformation A2000A 28

Tests Soft
- WShell 2.0 48

Vidéo
- Take Two 14
- Enregistrez vos images 34

Spécial DCTV 20

Dossier livres
- World Atlas 51
- Informatique et science fiction 52
- Comprendre et... 54
- Amiga Rom Kernel 56

Programation
- Série GFA/ AMOS 63
- Cando 60

Serie 2.0
- Le Workbench 42

Potinscope 30

Domaine public
- Gnuemacs 36
- Browser II 44
- Domaine Grand Public 67

Courrier 70

Les petites Annonces 73

Les clubs et l'abonnement 74

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno

Ont participé à ce numéro:
Pierre Ardichvili, Guy Beteille,Cédric Beust, Patrick Conconi, David Coronat, Philippe Ducalet, Fabrice Duhoux, Jean-Luc Faubert, Maxence Gasc, Eric Laffont, Pierre Philippe Launay, Xavier Leclerc, Malika, Jérôme Pagès, Régis Rampnoux, Squonk, et l'équipe d'Hermès Diffusion.

COPYRIGHT NewsEdition 1992
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de CommodoreAmiga

Editorial

Après Briançon, Juvisy.

Encore une tentative par des enthousiastes de l'Amiga pour rassembler des gens autour de la machine.

Encore une fois probablement sans Commodore, ou bien avec une participation très timide.

C'est normal, les grandes sociétés commerciales, parfois avec raison, se méfient des initiatives des "amateurs" par peur que cela ne tourne au fiasco, avec des résultats catastrophiques pour "l'image" commerciale.

Nous connaissons le Club Atacom depuis plusieurs années, et jusque là nos relations ont été correctes. Le Club a déjà une certaine expérience dans l'organisation de rencontres autour de l'Amiga, et n'embarque pas dans ce dernier projet les yeux fermés. Nous savons aussi à quel point les rencontres autour de la machine sont appréciées, autant par les professionnels que par les utilisateurs.

C'est pour ces raisons que nous suggérons que Commodore France, tout en gardant la méfiance que les règles de la bonne gestion lui imposent, pousse sa chance un petit peu plus loin que d'habitude cette fois.

NOTRE COUVERTURE

L'image de couverture a été créée par Nicole avec le DCTV à la rédaction d'***AmigaNews***.

Commentaire de Nicole: "Il s'est établie entre ce programme et moi une relation tout à fait particulière, il m'a impressionné autant qu'il me déçu. J'ai adoré le mode WATER, les palettes de couleurs, les transparences et les dégradés. J'ai détesté le "flou artistique" qui surplombe l'écran, et certains moments de saturation de pixels en pixels. En réunissant tous ces aspects, en s'adaptant à lui, il peut devenir un bon outil très proche de la peinture.

RECTIFICATIF: Fabrice Hourlier, créateur du dessin de couverture du mois dernier, ne travail pas chez Atelier Numerique mais chez le groupe PECO. Nos excuses.

INDEX DES ANNONCEURS

ACE	37	FUTURO	29
ATILLA	51	INFOLOGS	06
APPLIMATIC SA	32-70	JESSICO	38-39
A SOFT	7	JMD	61
BUS PLUS	13	PHOENIX	67
CIS	76	SEREL	65
CLAVIUS	09	S2P	19
DUCHET	33	VOTRE SPECIALISTE	59
ESAT	17	TRINOLOGY	31
ESSONNE MAILING	41	VOLUMM	02
FBI	27	VOXEL	25
FREE DISTRIBUTION	69		

Expo Amiga

***Le Club Atacom** annonce qu'il organise les 11, 12 et 13 septembre en région parisienne un "grand weekend de rencontre" pour les utilisateurs de l'Amiga.*

C'est à Juvisy, à dix minutes d'autoroute de Paris avec accès direct par le RER, qu'aura lieu la première véritable demonstration de force de l'Amiga dans cette région.

Dans un communiqué sur "ATACOM 92", le club annonce que tout le monde pourra participer: sociétés, professionnels, clubs et particuliers.

"Nous disposons d'une surface de plus de 1500m2, de la proximité d'une grande gare, de l'autoroute, et de l'aéroport d'Orly pour vous accueillir. Pour tout contact, écrire à Atacom 92, BP15, 50130 Octeville, en joignant un timbre pour la réponse. Aux sociétés et professionnels désirant participer: un FAX et un numéro de téléphone spécial vous seront communiqués."

Intuicalc - un tableur français sur Amiga !

*Une société française, **Asoft**, nous présente en exclusivité son nouveau produit **IntuiCalc** entièrement en français.*

Ce tableur aux couleurs du Workbench 2.0 a été développé pour tirer partie des ressources de la nouvelle version du système d'exploitation de l'Amiga. Il a été conçu pour tourner sur tous les modèles équipés du Workbench 2.0 et accepte des configurations légères (mininimum 512 K de mémoire avec un lecteur de disquettes).

Les fonctionnalités principales sont les suivantes:

- Compatibilité Lotus 1-2-3 permettant de récupérer et d'exporter des feuilles de calcul en français venant du monde PC.
- Allocation dynamique de la mémoire, permettant de gérer jusqu'à 4 milliards de lignes et colonnes selon la configuration mémoire (NB: pour gérer 4 milliards de cellules, il vous faudra un sacré paquet de mémoire...).
- Support du port Arexx
- Macro-commandes
- Support du clipboard (copier/coller) entre les applications et projets ouverts simultanément.
- Adressage relatif ou absolu des cellules, gestion de l'insertion de lignes et de colonnes sans désorganiser l'adressage relatif des cellules décalées et les formules contenues dans celles-ci.
- Support de toutes les polices de caractères de l'Amiga avec les attributs de taille et de style.
- Encadrement des cellules
- Représentation graphique des feuilles de calcul sous forme d'histogrammes 2D et 3D, camemberts, lignes etc... On a en outre la possibilité d'orienter en temps réel ces graphiques à l'aide des ascenseurs de fenêtres.
- Sauvegarde *IFF* et impression des graphiques crées.
- Gestion de plusieurs projets simultanément. Les liens entre projets sont dynamiques, c'est à dire que vous pouvez copier des éléments d'une feuille vers une autre (chiffres et formules) et tous ces éléments sont mis à jour automatiquement dans les feuilles liées. Cette règle est aussi valable pour les liens entre feuilles de calcul et graphiques. Vous pouvez aussi ouvrir plusieurs fenêtres sur une même feuille de calcul, vous permettant de visualiser plusieurs zones de cette feuille.
- Calcul en réel 64 bits donnant une précision extrême et permettant le travail avec des valeurs allant jusqu'à 1.0E+308. C'est la première fois qu'un tableur va si loin, Excel, la référence en la matière, ne va que jusqu'à 1.0E+99. Le coprocesseur arithmétique présent dans les machines accélérées est également supporté, apportant encore un gain de puissance.

IntuiCalc sera disponible en Juin au prix de lancement de 750 FF TTC. Asoft nous informe que cette offre ne sera valable que jusqu'au mois d'Août. Bientôt un test complet.

(ASoft, 1 Bd de la Cabane, 13012 Marseille. Support technique à Paris (1) 45-66-00-40)

Surprise: le Workbench 256-couleurs de GVP

CIS annonce l'arrivée d'une nouvelle carte graphique de très haute résolution, l'EGS 110/24 de GVP, qui fonctionne exclusivement en présence d'une carte accélératrice Combo, en se connectant au bus 32-bits sur la Combo. Et en même temps GVP annonce un nouveau système avec librairies Workbench qui permettront à des logiciels conformes au normes du Workbench 2.0 de profiter des résolutions et couleurs des cartes graphiques.

Les performances de la carte EGS sont assez extraordinaires, grâce au lien direct en 32-bits avec le processeur 68030 et l'utilisation de 4Mo de mémoire vidéo ayant un temps d'accès de 25ns.

Elle peut afficher une image en 16 millions de couleurs à la résolution de 1600 x 1280, cette limite étant surtout dûe aux limites des moniteurs et des capacités mémoires. En 256 couleurs elle peut afficher jusqu'à 3200x2560. Elle est extrêmement rapide, avec un taux de transfert entre la carte et le bus processeur allant jusqu'à 50Mo/seconde en cas d'une Combo équipée d'un circuit 68040, et à une vitesse d'écriture de 16Mo/s. Le bus Zorro II utilisé par la majorité des cartes graphiques est limité à une vitesse de transfert de 3.5Mo/s. Le prix de l'EGS n'a pas encore était communiqué.

Grâce au système logiciel développé par GVP, cette carte affichera directement le Workbench. La version courante de ***Pro-Write*** (3.2) s'affiche sans problème en ultra haute résolution et serait en 256 couleurs sur une palette de 16 millions si ce n'était pour une petite bogue du Workbench qui le limite à 32 couleurs (la définition 8-bits plans actuelle du Workbench n'envisage pas plus de 32 couleurs, toutes les couleurs au-delà de ce seuil étant vues comme si elles étaient blanches!). La carte a une fréquence verticale de 12,5 à 90Hz.

Professional Page fonctionne parfaitement en ultra-haute résolution, mais aura besoin d'une modification pour pouvoir afficher davantage de couleurs.

Les librairies GVP seront disponibles avec un kit pour développeurs, et le procédé GVP permettra la creation d'un standard logiciel sur Amiga qui pouvait s'adapter sur d'autres cartes graphiques.

Deux standards graphiques pour l'Amiga

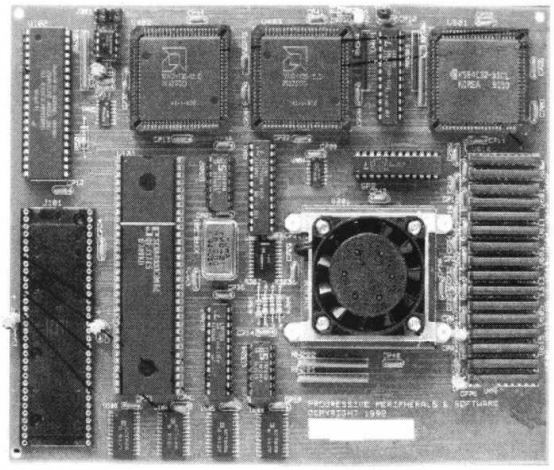
Devant la multiplication des cartes graphiques pour l'Amiga, les constructeurs de périphériques essaient d'établir des standards qui permettront les éditeurs de logiciels d'adapter leurs programmes sans trop de difficultés sur les différentes cartes.

Il est fort probable que tôt ou tard (on peut déjà dire tard!) Commodore établira un standard Amiga pour travailler en 256 et 16 millions de couleurs, avec des librairies Workbench qui feront l'interface entre les logiciels et le hardware. Mais il y a déjà un an depuis la floraison initiale des cartes graphiques, et Commodore se fait toujours attendre.

A la conférence des développeurs qui a eu lieu récemment à Denver deux sociétés, **Progressive Peripherals & Software** (PP&S) et **Digital Micronics Inc** (DMI), avec la coopération de Commodore, ont annoncé la création du *Standard Amiga Graphics Extension* (SAGE). Le but de ce projet est de permettre une adaptation simple et efficace de logiciels sur les cartes Resolver de DMI et Rembrandt de PP&S et sur d'autres futurs produits. Les librairies SAGE sont disponibles aux autres fabricants sous forme d'un Professional Developer's Kit au prix de $300.

Mais le standard SAGE ne fait pas unanimité, et GVP annonce un développement parallèle. D'après Franck Lafage de CIS le système SAGE serait "trop compliqué" et voué à l'échec, mais il va falloir attendre un certain temps pour voir quel système se fait approuver par les developpeurs.

Commodore prépare actuellement, et commercialisera bientôt, des machines capables de travailler en au moins 256 couleurs et, espérons-le, jusqu'à 16 millions de couleurs. Mais les machines de base de Commodore n'auront pas les mêmes caractéristiques que la multitude de cartes graphiques disponibles, et ces cartes continueront à exister et même à proliférer. GVP, par exemple, a annoncé à New York une nouvelle carte graphique haute résolution. Une interface logiciel standard serait un atout de plus pour la machine et il est dommage que Commodore ne l'ait pas organisé il y a deux ans.



'040 pour Amiga 500: Voici la 040 500 de Progressive Peripherals, première carte interne 68040 pour Amiga 500 et 500 Plus. Elle multiplie par 40 la puissance d'un 500 standard, et permet l'installation de jusqu'à 8Mo de 32-bit RAM en interne.

(Le distributeur en France est EVS, 15 allée du Gros Chêne, 78480 Verneuil sur Seine, tél (1) 39-71-19-41, FAX (1) 39-65-67-02.)

Cheval de Troie

La disquette **Fish N°622** héberge un **cheval de Troie**, un virus en forme de programme qui se fait passer pour un autre.

Stéphane Brun de Safe Hex International France nous communique que ce cheval de Troie se trouve dans le fichier Challenger_d.main, long de 126336 octets. Lors de l'exécution, la bombe fait les choses suivantes:

- C/Setclock est infecté par un fichier compacté qui a néanmoins la même taille de 4884 octets. Cette bombe se décompacte en 7344 octets.

- Devs/Keymaps est modifié de telle sorte que le fichier C/Setclock soit copié ici et renommé "a".

- Devs/Keymaps est infecté par un fichier compacté (5328 octets) puis renommé "rca". Une fois décompacté il affiche un texte en allemand. Le texte est montré le 24 juillet de chaque année, puis l'ordinateur est bloqué.

Cette bombe infecte aussi les disques durs.

DeluxePaint 4.1

Aux Etats Unis, **Electronic Arts** annonce une nouvelle version 4.1 de ***DeluxePaint*** qui permet l'utilisation de fonts vectoriels sous Workbench 2.0, des métamorphoses en plein écran, amélioration de la fonction stencil, une sélection de couleurs plus étendu, et un anti-aliasing plus rapide dans tous les modes. Au moment ou nous écrivons cette version n'a pas encore traversé l'Atlantique.

Une Combo 68040

CIS annonce la prochaine arrivée d'une carte **Combo 68040** pour Amiga 2000. Elle comportera un contrôleur SCSI II, et un port série et port parallèle supplémentaire. Les disques durs SCSI II ont été annoncés par Maxtor et Quantum et devront bientôt arriver. Ils promettent des taux de transfert de données très élevés, allant jusqu'à 10Mo/seconde en mémoire 32-bits. Pour revenir dans l'ordinaire, notons qu'il y a actuellement une pénurie au niveau mondial des Quantum 52Mo. Si vous cherchiez un prétexte pour vous procurer un 120Mo, c'est le moment d'agir...

GVP prépare également un logiciel de traitement d'images, ***Mirage***, qui sera comparable avec ***Art Department Professional*** d'ASDG mais avec quelques fonctions en plus.

CIS annonce une baisse de 600F dans les Chipak de 4Mo RAM à 60ns pour les cartes Combo, à 2290F. Le logiciel ***Scala Vidéo Studio*** (l'ancien Scala mais avec un affichage plus fluide) passe de 2490FHT à 1990FHT. Un nouveau ***Scala MultiMedia***, avec de nombreuses nouvelles fonctions, sortira (avec dongle) mi-Juin au prix de 2990FHT. La "mise à niveau" est possible entre toutes les différentes versions de Scala, à partir de ***Scala Video Titler*** (anciennement Scala 500) qui est au prix de 690F.

Enfin, une bonne nouvelle pour les adeptes de DCTV (*voir notre dossier à partir de la page 20)*: la documentation est disponible en français chez CIS.

Vision 24 enfin disponible

La longtemps-attendue **Vision 24**, carte vidéo multi-fonctions pour Amiga 2000 et 3000, est disponible chez CIS au prix de 15 990FHT en modèle de base (Pal et Y/C) avec les logiciels ***Scala Titling***, ***Caligari IV24*** et ***MacroPaint IV24*** (nouvelle version). Une autre version de la carte avec entrées/sorties additionnelles RVBS et YUV est au prix de 24990FHT avec en plus ***TVPaint IV24*** v1.8.

Cette version de TVPaint comporte des options de digitalisation intégrées et de "big édit" de superbitmaps de jusqu'à 10000x10000 points. On peut également piloter des tablettes graphiques Sumna, Kurta et Wacom.

(CIS, 14 av Hertz, Europarc, 33600 Pessac, tél 56-363-441, FAX 56-362-846)

Avis aux ex-abonnés chez Octopus

Octopus Computer en Suisse nous informe qu'il n'offre plus son service d'abonnement à ***AmigaNews*** pour ses clients, suite à l'amélioration de la disponibilité du journal dans les kiosques. Les anciens abonnés via Octopus qui étaient en cours d'abonnement peuvent exceptionnelement bénéficier d'un abonnement d'un an à l'ancien prix (76FS ou 295FF) en envoyant la lettre d'annulation d'abonnement d'Octopus avec leur règlement. Le paiement en Suisse est possible uniquement par CCP libellé à A-News à: A-News, CCP No 12-25868-1, 1203 Génève. Le paiement est également possible par mandat postal ou par carte bancaire directement au journal, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse, France, téléphone 61-42-65-75. Pour les nouveaux abonnés, reportez-vous au formulaire d'abonnement sur la dernière page.

UGA cherche distributeur

UGA Software (Pays Bas) recherche un distributeur en France pour ses logiciels bas prix, y compris ***PowerPacker, PowerFonts, Musical Enlightenment*** et d'autres utilitaires, et aussi le journal sur disquette *NewsFlash*.

(UGA Software, POBox 881, 3700 AW Zeist, Holland, tél et FAX (même numéro) 1931-3404-53531)

Fin de l'AmigaWorld Tech Journal

Dommage, l'*AmigaWorld Tech Journal* testé et beaucoup apprécié par Cédric Beust il y a quelques mois a cessé sa publication avec le numéro de Mars-Avril. Selon l'éditeur, la décision de fermer n'aurait rien à voir avec la qualité du journal. Elle serait la conséquence du "rude environnement économique".

et peut-être d'Info

Notre journal americain préféré, *Info*, a également cessé sa production, mais il y a espoir qu'un acheteur sera trouvé. Info était le premier journal au monde produit entièrement sur micro familial, d'abord sur C64 et plus récemment sur Amiga.

Un répondeur chez eux annonce que des négociations sont en cours avec des acquéreurs potentiels et qu'ils espèrent pouvoir communiquer de bonnes nouvelles bientôt.

Nouveau logiciel A-Max II 2.5

La nouvelle version 2.5 du logiciel pour **A-Max** est capable de transférer des fichiers directement entre les partitions de disques durs et de lecteurs de disquettes Amiga et Macintosh.

Voici quelques autres caractéristiques de la nouvelle version du soft, qui est utilisable sur les deux produits d'émulation Macintosh de **ReadySoft**: le boîtier externe **Amax II** pour tout Amiga et la nouvelle carte pour 2000 et 3000, **Amax II Plus**.

- Accès aux partitions des disques durs pendant l'émulation Mac (compatible avec la majorité des contrôleurs Amiga).
- Support pour la 68040 avec Apple System 7.
- Accès périphériques SCSI Macintosh (par exemple LaserWriter, disques durs, scanners) à travers un contrôleur SCSI Amiga.
- Emulation des imprimantes Epson 9 et 24 aiguilles.
- Reconnaît le lecteur haute densité

Pour la suite ->>>

VOUS N'ETES PAS FOUS!!

Faites vos COMPTES !!

-5% comptant

Produits CIS

D.C.T.V 4 990 F
Deluxe paint IV 950F
UpgradeDP3-DP4 500F
Broadcast titler 2950F
Scala 2360F
Mediastation 1995F
Page setter 990F
ProPage 2.1/3.0 2690F
Digital sound st 890F
Quaterback 4 VF 490F
VISION 24 18960F
A 2000
GVP 120Q 5290F
GVP 120Q+2Mo 6190F
Combo 325-1Mo 6990F
Combo 340-4Mo 10490F
Chippack 3240 2290F
A 500
GVP 52Q 4290F
GVP AT 16 mhz 3490F

NEW

FLASHAGE DIRECT AMIGA !!!
BROMURE/FILM A5 A4 A3
QUADRI. Résolutions 1200/2400
Tarifs : Nous Consulter

A500PLUS + Ecran Hires productivity 6490 F

Kit 2.0 790
Rom 2.0 270
1Mo 500+ 520
512K horl 290

A500 PLUS 2990F
A 500PLUS 2 MO Chip 3490F

Ram A3000 Static column 4Mo 2 690
Ram A590 512K 250F
Ram A2058 2Mo 890F
SYQUEST externe + cartouche :
40 M0 4390 F cart. sup. 580F
80 Mo 5890 F cart. sup. 950F

Caligari Premier 2 990
MERCURY : 19 500
L'ensemble : 20 990
Carte 386 SX/20 5 290
Scanner 400 dpi 64 tons de gris 1 490

C.D.T.V 6 490 F

AMAX II plus 4 500 F

A 2000 5 290 F
+écran 6 990 F
+ écran Dur 52Mo 8 990 F
+ écran Dur 52Mo/2 Mo 9 990 F
A 3000 éduc+1960 18 350 F
A 3000 6Mo (2 Chip) Dur 100 Azerty + écran 1960 23 490 F
A 3000 Tower 200 + 1960 32 990 F

Disquettes Par 50:175F

Carte ARCHOS
Avideo12 bits 2490 F
Avideo24 bits 4490 F
TVpaint 2360 F
Real 3D 990 F
" Pro 4400 F

Amiga 500 et 500 +
Ext 1 Mo chip 520
Ext. 512 Ko + Horloge 290
Lecteur 3.5 externe 550
Lect. 3.5 ext+blitz et ant.click 710
Ext. 1.5 Mo/1 Mo chip 990

VENTES AUSSI PAR CORRESPONDANCE

INFOLOGS
205.rue St Pierre 13005 MARSEILLE 91 47 01 79

Frais de port (nous consulter) Contre - remboursement a partir de 1000 F

Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page

DICE en français

La société Someware annonce la disponibilité en français à partir du 15 juin de la version enregistrée de DICE, un environnement de programmation complet en langage C pour Amiga.

Il s'agit d'un compilateur, un assembleur, un make, un éditeur, une documentation en ligne, les fichiers include pour le Workbench 2.0 et 1.3, et un ensemble d'utilitaires facilitant le travail du développeur, le tout accompagné d'une documentation imprimée en français.

Selon l'avis de notre correspondant Xavier Leclercq, DICE est rapide, moins lourd et plus simple que ses concurrents *(voir test de la version freeware sur la page 64 de l'AmigaNews du mois dernier)*.

Eric Gontier, responsable des ventes de Someware, nous signale que, suite à un accord avec Matthew Dillon, Someware est responsable en exclusivité de la diffusion de DICE en Europe francophone, et que toute autre forme de distribution (en dehors des disquettes Fish pour la version freeware) est illégale, quelque soit la version (registered ou freeware, freeware n'étant pas synonyme de domaine public). La version freeware n'est plus mise à jour depuis Décembre 1990. Elle ne contient pas les sources des bibliothèques, et ne produit pas de code spécifique 68020/30. Elle ne reconnaît pas les qualificatifs _CHIP et _FAST, et la compatibilité ANSI est moins bonne. Les fichiers include 1.3 et 2.0 ne sont pas inclus.

Attention: un minimum de 1.5 Mo de RAM est nécessaire.

DICE est disponible uniquement par correspondance au prix de 510F. Ce prix inclut la documentation en français, le port, et une mise à jour gratuite. Les utilisateurs déjà enregistrés peuvent obtenir la mise à jour et le nouveau manuel pour 230F TTC.

(Someware, 1 rue Léo Lagrange, 59212 Wignehies. Tél 27-57-41-05, FAX 27-60-60-87. Tél à Paris: 45-85-84-84)

Commodore pour accéder aux disquettes haute densité (1.4Mo) Macintosh.

● Emule Apple SuperDrive pour l'utilisation de disquettes MS-Dos 720k (ou 1.4Mo avec lecteur haute densité) avec le logiciel *Apple File Exchange* et d'autres applications telles *AccesPC* et *SoftPC* qui est un logiciel d'émulation PC.

(Pour les prix, dates de disponibilité et possibilités de mise à jour, contacter l'importateur, Clavius International, 19 rue Houdon, 75018 Paris, tél (1) 42-62-90-19, FAX (1)42-62-95-85.)

Commodore répond au sujet d'Arexx

Commodore nous informe qu'il n'est pas propriétaire du langage **ARexx** et n'a pas les droits de diffusion de la documentation.

Ceci suite à nos commentaires du mois dernier regrettant l'absence de la documentation ARexx avec l'Amiga 500 et 600, tout en notant sa présence dans la documentation de l'Amiga 3000.

Le Service Technique Amiga répond que l'épaisse documentation ARexx fournie avec le 3000 n'est pas la vraie doc, mais une aide en forme de généralités. Il ajoute que l'Arexx ne remplace pas un langage interprété comme le BASIC, mais est un langage de maco-commande qui sert à automatiser, grâce à des scripts, l'utilisation de certains programmes possédant un port ARexx, comme ***Art Department Pro, ProWrite, Final Copy, Opus Directory***, etc.

D'après Commodore "tous ces programmes sont plus chers, gourmands en mémoire, et demandent souvent à être installés sur le disque dur d'une machine rapide pour être exploitable en multitâche".

D'après nous, Directory Opus ou similaire est parfaitement exploitable sur Amiga 500 et 600 avec ProWrite en utilisant les liens ARexx. De plus, beaucoup des utilisateurs de 500 sont équipés en disque dur et mémoire supplémentaire, sans parler de ceux, plus rares, qui ont les accélérateurs qui dépassent largement les performances d'un 3000. Tout l'intérêt d'ARexx sur Amiga est qu'il devient un standard banalisé. Les mondes de PC, Mac, et Atari n'ont pas un standard comparable, et ARexx est en train de confirmer, encore une fois, la supériorité en puissance du système Amiga comme ordinateur personnel.

En forcant un peu, nous sommes sûrs qu'il y a assez de place dans le carton du 500 et 600 pour une version, même réduite, de ces "généralités" si utiles!

En attendant, nous remercions Commodore France de nous avoir informé que Arexx et sa documentation sont disponibles en anglais chez son auteur, William Hawes, PO Box 308, Maynard MA 01754, USA, tél 508-568-8695, prix $49.95.

Aussi disponible en anglais: *Using ARexx on the Amiga*, par Chris Zamara et Nick Sullivan, deux excellents auteurs. C'est un guide tutoriel avec exemples. *(340 pages avec disquette chez Abacus Software, 5370 52nd Street SE, Grand Rapids, Michigan 49512, USA, tél 616-698-0330, FAX 616-698-0325. Prix 34.95$.)*

Certains revendeurs en France peuvent également proposer ces documentations.

INFO ZIC'92

Le 20 et 21 Juin, à l'occasion de la fête de la musique, se tiendra à l'IUT de Belfort la démo-compétition InfoZic'92. Cette réunion articulée autour de la musique récompensera par catégories les meilleures réalisation (démos, musiques, graphismes). Tous types d'ordinateurs sont invités.

Prix des entrées 25F pour ceux qui apportent leur matériel et 50F pour les autres. L'integralité du montant des entrées sera reversée en prix. Debut samedi 14:30 et non-stop jusqu'au lendemain midi. Téléphone 84-26-80-21 (A.Thielley).

IntuiCalc®

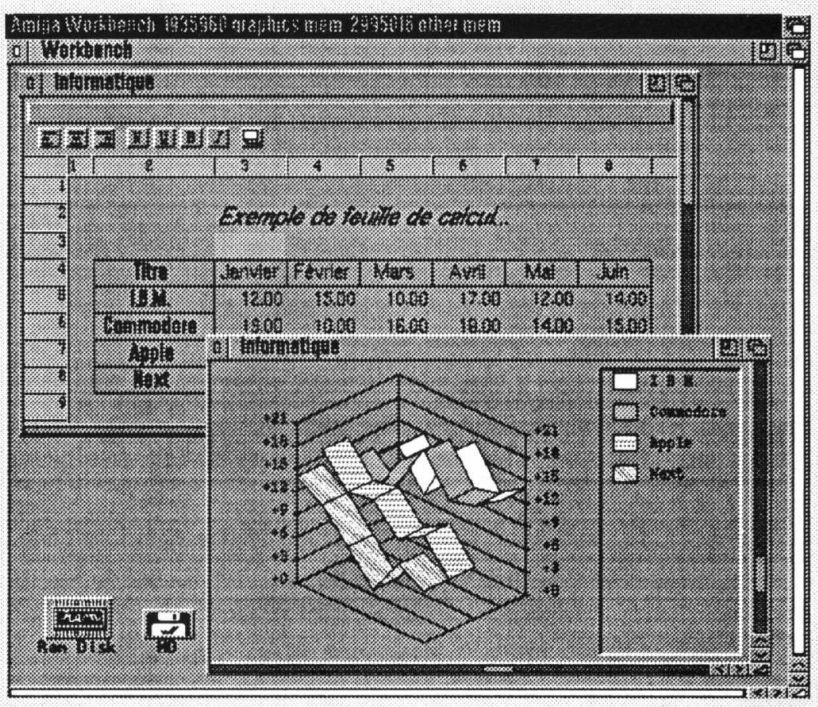
Totalement développé sous WB 2.0*, IntuiCalc tire pleinement parti des capacités de votre Amiga, quelle que soit sa configuration, du 500 au 3000. Parmi ses fonctionnalités les plus remarquables, vous apprécierez les suivantes:

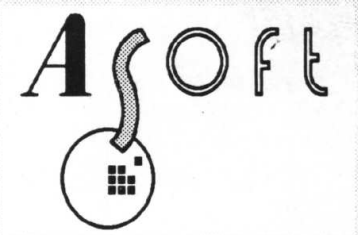
- Port Arexx,
- Macro commandes,
- Allocation dynamique de la mémoire,
- Multiples projets,
- Liens dynamiques,
- Représentation multi-fenêtrée d'un même projet,
- Compatible commandes Lotus 1-2-3®,
- Tous modes d'affichage (Productivity, écrans virtuels etc...),
- Toutes fontes,
- Encadrement des cellules,...

* Système 2.0 ou plus requis.

Amiga et WorkBench sont des marques déposées de Commodore Amiga.

Le dernier né des tableurs sur Amiga est fait pour vous étonner. Entièrement en français, souple, intuitif et ergonomique, il est le premier tableur à permettre une orientation en temps réel des graphiques produits en 2D ou 3D. D'une précision extrême (calcul avec réels codés en 64 bits!) il vous permettra d'accéder à un niveau de qualité jamais atteint.





1, Bd de la Cabane
13012 Marseille
Support technique :
☎ (1) 45 66 00 40

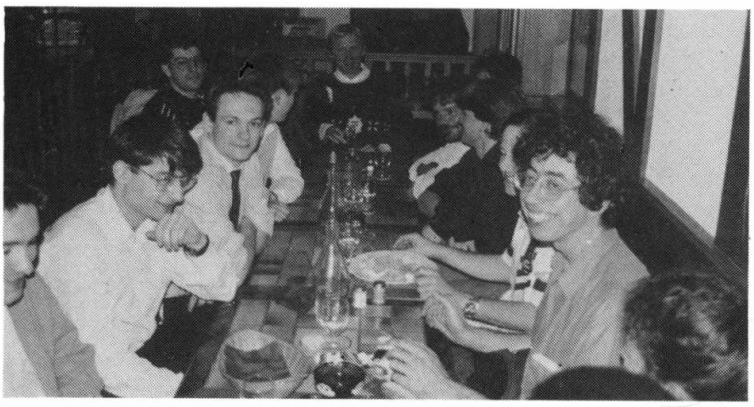
Disponibilité
Juin 92

Offre de lancement:

750 F TTC

BRIANCON

C'était sympa!



La ville de Briançon, perchée dans les Alpes non loin de la frontière Italienne, se proclame la plus haute ville de l'Europe. Et depuis le 14 avril elle peut s'ajouter un autre titre: celui de la ville où a eu lieu la première véritable rencontre Amiga-Education en France.

Sous l'impulsion de Mr Van Rechem (professeur de technologie à Briançon), l'Amiga a été la vedette de la "Semaine Informatique" du Collège Vauban, laissant pour une fois l'univers PC dans une salle annexe. Pour les participants, y compris les distributeurs, revendeurs et développeurs venus de partout en France, c'était une leçon du potentiel latent de l'Amiga en éducation.

Faisons le tour des sociétés et individus présents:

● **Voxel** de Clermont Ferrand. Son stand était composé d'un 3000 et d'un 2000 connectés sur une imposante imprimante laser. Voxel présentait les réalisations possibles en P.A.O sur Amiga avec *Publishing Partner Master*. Sur le 2000 l'image de synthèse grâce à *Sculpt* était à l'honneur avec de superbes réalisations.

● Mr **Eric Roller**, qui utilise l'Amiga comme une aide à la création en menuiserie, avec des logiciels du domaine public *M-CAD* (Fish 74), *AutoCLI*, *DME* (éditeur) le tout piloté et interfacé AREXX.

● **C.R.P** (Cybernetical Research & Production) qui présentait, outre la tablette à digitaliser, le très attendu logiciel de C.A.O ***Dynacad*** en version 2.4 pour Amiga. Difficile d'en parler ici tant il est complet et complexe à décrire. Sachez que ce logiciel existe sur PC, Atari et Amiga et propose aussi bien une CAO 2d qu'une 3D, d'un éditeur de fontes vectorielles, d'un render... . Il est prévu pour différents secteurs d'activités comme l'architecture, l'électronique, la documentation technique, l'interfaçage direct avec les machines outils dans l'industrie, enfin toute la C.A.O.

● **Xanadu**, société créatrice de la carte sonore **ADC 16** pour l'Amiga. Cette carte de digitalisation 16 bits, d'une qualité de son parfaite, a elle-même été totalement réalisée sur Amiga grâce aux logiciels ***Pro-Net*** et ***Pro-Board***, deux autres produits distribués par Xanadu. Ces deux logiciels semblent être la pierre qui manquait à l'Amiga en ce qui concerne la CAO appliquée à l'électronique.

Pro-Net est la partie réservée à la saisie de schémas électroniques avec l'édition des Netlist, la vérification des circuits, sa bibliothèque de composants et la possibilité de sortir le tout sous pages formattées sur imprimante ou traceur.

Pro-Board est la partie routage et mise en place du circuit imprimé. Il est bien évidemment multicouches, avec routage automatique ou guidé, utilise directement la Netlist de Pro-Net... Il propose lui aussi les sorties sur imprimante ou traceur.

La carte ADC 16 est désormais complète et disponible. Elle se compose de deux éléments: une carte au format long à insérer dans un Amiga 2000 ou 3000 et un rack 19 pouces de format 1U extérieur. Elle propose des sorties audio stéréo en 48 KHz (sur-échantillonnées en 18 bits), des entrées/sorties DAT toutes normes (AES, EBU, SP-DIF). C'est donc un ensemble complet de digitalisation 16 bits aux normes professionnelles proposant en standard 2 pistes symétriques extensibles à 4 pistes par l'ajout d'un second rack. Le tout est piloté par un logiciel affiché par l'Amiga et piloté par la souris permettant des accès du type Direct to Disk en 48 KHz en SCSI direct ce qui libère la mémoire de l'ordinateur.

● **EVS** qui partageait son stand avec MAD. EVS est l'importateur des cartes de PPS 68040 pour Amiga 2000 et 3000. Nous avons pu voir en fonctionnement une '040 sur un Amiga 2000 et équipée de 32 Mo de Ram. La vitesse de traitement que permet cette carte est impressionant et méritera un vrai test dans un prochain AmigaNews pour se faire une idée (*Ed: message codée*). Elle tourne à 28 MHz avec 32 Mo Ram en 80 ns, 8Ko de cache (4Ko Data & 4Ko instructions). Une telle carte sur un 2000 le fait avancer 2 à 3 fois plus vite qu'une carte 68030 à 50Mhz complète, ce qui n'est pas rien. EVS est aussi l'importateur de nombreux logiciels sur Amiga comme par exemple ***Ultra-Design***, qui a servi à Xanadu pour la création du design de son amplificateur.

● **RMD** de Bandol. Sur son stand était visible le seul véritable Amiga 3000 Tower, équipé d'un Syquest, d'une Avidéo 24 et d'un genlock. RMD est spécialisé dans la création vidéo et l'installation de productions vidéo. Outre ses bornes interactives, elle propose *AMag* un magazine vidéo consacré exclusivement à l'Amiga sous forme d'une cassette VHS mensuelle (environ 30 mn), une revue complète et en images de bancs tests, reportages, info, news... L'abonnement pour un an coûte 790F (12 cassettes). RMD propose aussi des stages professionnels sur Amiga, PC ou Mac en infographie ou vidéo.

● **Les Films du Genièvre.** Cette association re groupe la vidéo, la communication, la micro-édition et la formation. Sur leur stand on pouvait voir aussi des Amiga 2000 qui présentaient des applications en vidéo et en infographie avec des cartes **AVideo 24, DCTV,** et même une **Impact Vision 24** de GVP avec

TVPaint. La nouvelle société CO/MEDIA, la branche commerciale des Films du Genièvre, propose des bornes interactive de présentation ainsi que tous les services autour de la vidéo de production audio-visuelle: tournage, montage en Beta SP, conseil équipement, et évidemment Amiga. Les Films du Genièvre sont eux plus orientés vers la formation et l'organisation de stages dans tous ces domaines cités.

● **Amiga Revue** représenté par Jean Yves Primas, Directeur de la Publication.

● **Avancée** avec la carte Fusion Forty 68040 pour 2000, tournant avec Real 3D Pro le tout visualisé sur une VD2001. Cet ensemble était vraiment très performant et utilisé par une personne compétente offrait des résultats en image de synthèse rapides et efficaces. La carte FF 040 commercialisée par Avancée est, tout comme la PPS 040 de EVS, le nec plus ultra en ce qui concerne la rapidité sur un Amiga 2000. Les performances peuvent aller jusqu'a 4 fois la vitesse d'un Amiga 3000. La carte VD 2001 à déjà été testée dans Amiga News (N° 42), il n'est donc pas nécessaire de revenir sur ses qualités de digitalisation et d'affichage en 24 bits. Le logiciel ***Real 3d*** lui, est désormais disponible en deux versions: la version normale sans le rendu 24 bits à 990 f et la version complète Pro à 4490 f. Avancée propose aussi le CD Rom Xetec SCSI pour 2000 et 3000 en interne ou externe, sans oublier ***Racetrace***, ***Opus***, ***CanDo*** et les cartes Archos.

● **Zirconia Software.** Jean François Roma qui nous présentait ses réalisations en matière de son et de programmation. Sur sa table se trouvait un digitalisateur 8 bits de grande qualité comprenant toute une série de filtres et une interface midi incorporée. Le tout étant piloté par ses logiciels ***Z-Scratch***, ***Z-Light***, ***Z-Radio***, ***Z-Vidéo***. Les logiciels sont vraiment très conviviaux et faciles d'utilisation tout en étant très performants et adaptés à leur utilisation spécifique. Z-Light par exemple pilotera une série complète de rampes d'éclairage par la prise midi de l'Amiga et à la souris, avec des effets spéciaux matérialisés à l'écran par des icônes et des gadgets qui parlent d'eux mêmes. Z-Radio est lui davantage destiné aux radios FM pour le contrôle de Jingle ou de publicités digitalisées et contrôlées à la souris avec des effets sonores (spatial, droite/gauche...). A noter que Z-Scratch risque de se retrouver sur la carte ADC 16 de Xanadu, ce qui sera une très bonne chose. JF Roma nous a aussi présenté comment l'Amiga a pu remplacer en PAO les MACs chez Rossignol ainsi que leurs réalisations pour leurs catalogues, publicités et emballages.

● **Infologs** de Marseille associé à Profil Vidéo qui nous ont présenté leurs réalisations en matière de création vidéo avec l'Amiga. De plus Infologs présentait les produits de **CIS** comme le **DCTV**, ***Scala*** et le genlock ***VideoMAster***. Le DCTV tournait sur un moniteur PAl et affichait de très belles animations tout au long de la journée. Scala ne se présente plus et semble devenir une référence en matiére de présentation assistée par Amiga et en tirage vidéo aussi. Profil Vidéo présentait ses vidéos avec sa régie de montage surtout consacrée à l'imagerie médicale avec des animations et titrages grâce à l'Amiga et à la carte Targa.

● **AmigaNews** proposait d'expliquer la réalisation d'une revue mensuelle (AmigaNews, évidemment) avec l'Amiga exclusivement (Amiga 2000, carte Combo 22, Professional Page). Malika présentait toute une série de jeux éducatifs qui intéressèrent de nombreux jeunes présents toute la semaine (*son article sera publié le mois prochain*).

● **Eric Laffont** présentait son Amiga 3000 Tower à base de carte mère d'Amiga 3000 mais équipé de 10 slots disposés en 2 slots bus 32 bits, 1 connecteur vidéo, 3 connecteurs 100 broches et 4 connecteurs aux normes PC. Le Tower propose 6 emplacements aux normes 5"1/4 pour des disques durs ou lecteurs internes ainsi qu'une alimentation de 350 Watts. Etaient aussi présentés un nouveau logiciel de traitement d'image ***Ganymede*** tournant avec l'*AVideo 24* en 24 bits ou 8 bits de gris (couleur) et la version 2.01 d'***Imagine*** et ses nouvelles fonctions.

Le Lundi soir et le mardi soir nous avons eu droit à deux conférences: l'une consacrée à l'imagerie astronomique grâce à l'Amiga (Eric Laffont) et l'autre sur le Multimédia (Avancée et Jean-François Roma).

Les dotations

En l'absence de dotations par Commodore France, les distributeurs, revendeurs et autres ont donné pour un total d'environ 120 000F de matériaux et logiciels pour la salle technologique du collège.

Voici la liste des dotations:

Avancée: 1 Amiga 2000, 2 disques durs, logiciels Real3D.
EVS: Carte réseau Doubletalk, logiciels IntroCad.
RMD: Carte AmaxII.
Zirconia: 2 Amiga 2000, 3 moniteurs.
Voxel: 2 cartes SCSI disque dur.
Films du Genievre: 1 scanner à main.
AmigaNews: Abonnement de 2 ans.
Amiga Revue: 2 abonnements.
Generation: 3 logiciels.
Volumm: Logiciels Volumm4D Pro.
MAD: Logiciels Excellence et 3DTools, carte Sekuriskey
CIS: Logiciels DPaintIV
CRP: Logiciels DynaCad Amiga et DynaCad PC
Xanadu: Logiciels Pro-Net et ProBoard

CLAVIUS 19 rue Houdon 75018 PARIS
☎(1) 42 62 90 19 Fax: (1) 42 62 95 85

L'A-MaxII+ est là.
Goûtez désormais au Magique du Mac!

Carte interne pour Amiga 2000/3000 avec:
- Deux prises miniDin8 RS422identiques à celles existant sur tout Mac récent.
-Compatible LocalTalk et boitiers interface PhoneNet pour accéder au réseau AppleTalk et à l'impression directe sur LaserWriter Apple entre autres.
-Interface MIDI vous ouvrant les portes des meilleurs logiciels professionnels musicaux.
Lecture, formatage et écriture Mac en 800K directe sur le lecteur interne de l'Amiga sans transfert. Lecteur Mac externe toujours reconnu.

L'AMaxII et II+ partagent les mêmes caractétistiques de la version 2.5 du soft:
Compatibilité Système 7, accès aux partitions AmigaDOS, affichage en scrolling virtuel jusqu'à 2048*2048 pixels, amélioration considérable des préférences "Startup ", "Hard Disk/SCSI", et "Memory". Emulation complète en clavier étendu Apple, indispensable en émulation PC(ex:Soft PC) sous Mac! Emulation de l'Apple SuperDrive pour supporter les disquettes 720K avec Apple File Exchange et l'émulateur "Soft PC".

Le soft AMax 2.5 est dispo pour les possesseurs des versions précédentes.

AMaxIIPlus avec roms Mac originales : **4590Frs**
AMaxII avec roms Mac origin. et lecteur floppy externe Mac pour tt Amiga: **3790Frs**

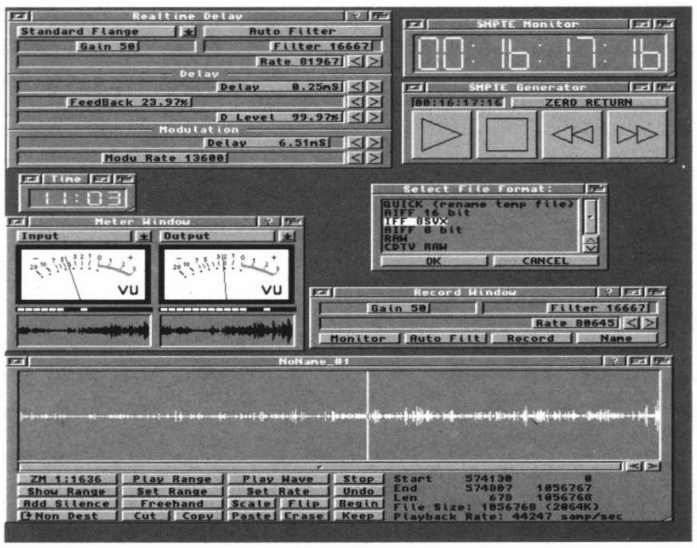
AdIDE: Interface disque dur interne hautes performances ATBus dès le A500 **990frs**
AdSpeed/IDE: idem avec accélérations à 15Mhz et mémoire cache32K **2990frs**
AdSpeed: Carte accélératrice à 15Mhz et mémoire cache32K **1990frs**
FlickerFreeVideo: **2390frs** ❄ SIMM 1M/70ns: **290frs**

Génial!

JetColor: passage en 16millions de couleurs de toute imprimante jet d'encre N&B! Le kit complet près à l'emploi:**990frs**

Tous ces produits sont dispo chez votre revendeur ou chez CLAVIUS Expédition sur simple appel possible

Carte sonore 12-bits AD1012 de SunRize Industries



La nouvelle carte ***AD1012*** *de Sunrize Industrie et le logiciel* ***Studio 16*** *qui l'accompagne permettent enfin à l'Amiga d'évoluer dans le domaine du traitement du son semi-professionnel. De plus, grace à son entrée SMPTE, cet ensemble permet une synchronisation précise avec le monde de la vidéo.*

La carte AD1012

La carte, au format Zorro II autoconfig, est trés facilement installable dans tout Amiga 2000 et 3000. Elle présente à l'arrière une entrée et une sortie audio et une entrée SMPTE au format RCA.

Elle comporte un circuit digital signal processor (DSP) de chez AnalogDevice (ADSP 2105) qui permet de créér différents effets paramétrables en temps réel, tels *Flanger, Chorus, Delay.* Elle est également équipée d'un lecteur de Time Code au format SMPTE LTC supportant 24,25 et 30 frames/secondes.

L'AD1012 échantillonne en 12 bits jusqu'a 80.000Hz. Sa plage de fréquences est comprise entre 20Hz et 20KHz, et en sortie elle peut restituer jusqu'à 4 voies (avec un 68030). Plusieurs cartes AD1012 peuvent fonctionner ensemble dans la même unité centrale.

Un peu de théorie

Nous avions jusqu'ici l'habitude avec le coprocesseur interne de l'Amiga de parler de 8 bits de précision. La carte AD1012 permet une pécision de 12 bits, et des cartes comme l'AD516, l'AD1016 de SunRize, ou la carte à venir de la société française Xanadu (voir notre reportage de Briancon) atteignent 16 bits.

En 8 bits, le son est enregistré sous forme de nombres compris entre +127 et -127 ou 0 est le silence (sur Macintosh les valeurs sont comprises entre 0 et 256, et 126 est le silence).

En 12 bits les valeurs seront comprises entre +2048 et -2048, soit 16 fois plus précis. Le rapport signal/bruit maximun est de -46dBs en 8 bits (Qualité AM), de -72dBs en 12 bits (Qualité FM) et de -96dBs en 16 bits (Qualité CD).

Un autre élément important est la vitesse d'échantillonnage. Celle ci est de 44.1 KHz pour un compact disc, ce qui permet une restitution du son jusqu'à 22 KHz. L'AD1012 vous permet d'échantillonner jusqu'à une vitesse de 80 KHz, mais en pratique ceci n'est pas nécessaire.

Le logiciel Studio 16TM

Le logiciel est trés facilement installable sur disque dur grâce à un utilitaire fourni qui installe automatiquement l'ensemble des fichiers nécessaires. Comme vous pouvez le voir sur l'écran, Studio 16 est composé de modules que l'on appelle suivant ses besoins depuis la fenêtre principale.

Pour enregistrer une piste, 2 modules sont nécessaires: *Meter* et *Record.* La fenêtre Meter affiche de 1 à 4 VuMètres fonctionnant en temps réel, et Record permet de spécifier la vitesse d'échantillonnage, le gain et la valeur de filtrage.

Il est possible d'écouter en monitoring le signal d'entrée. En mode Record une fenêtre affiche la taille occupée par l'échantillon au cours de l'enregistrement. Lorsque l'échantillon est enregistré il est possible de le réécouter, de le visualiser et de le travailler depuis la fenêtre d'édition. (NoName_#1 sur l'écran).

Le Module *Transport* permet également l'enregistrement avec quelques particularités très appréciables:

- écouter les 4 voies simultanément,
- enregistrer les voies 1,2 et 3 sur la voie 4,
- enregistrer la voie 4 en écoutant les voies 1,2 et 3,
- enregistrer à partir d'une Cue List (liste d'évènements gérés d'après Time Code SMPTE).

Le logiciel offre de multiple formats de sauvegarde: *AIFF 16* et *8 Bits*, *IFF 8SVX*, *Raw* et *Raw CDTV.* Le format AIFF est en train de devenir le standard le plus répandu.

Les effets temps réel

Ces effets sont permis grâce au processeur ADSP2105 installé sur la carte et fournissant jusqu'à 10 MIPS. Certes ce n'est pas encore le 56001 de Motorola installé sur le Next ou l'AD1016, mais ceci est tout de même bien agréable.

Lorsque ce module est actif, il rend tout autre module inactif et aucune autre voie ne peut être utilisée.

Il permet des effets basés sur le delai (delai, répétition, balance) et la modulation (delai, vitesse), ce qui permet de simuler quantité d'effets utilisés couramment en musique tel écho, delay, chorus, flanger etc....

SMPTE Time Code

Le code SMPTE est à l'origine un code temporel destiné à faciliter les opérations de recherche et de montage vidéo. Il emploie un langage binaire. Reconnu comme international depuis 1967, il s'applique à tous supports et permet le montage Off-line. Une autre application en est le traitement du son en PostProduction à partir de systémes informatiques tel l'AD1012 ou un magnétophone multipiste.

Le format du code SMPTE est le suivant: HH.MM.SS.FF, c'est à dire Heures . Minutes . Secondes . Frames (25 frames (trames) pour la vidéo en Europe, 30 aux USA).

Le type de codage employé par l'AD1012 est de type *LTC* (Longitudinal Time Code), qui s'inscrit sur la piste audio

contrairement au codage *VITC* (Vertical Internal Time Code) qui est inscrit dans le signal vidéo. En cas d'utilisation de ce dernier, un convertisseur VITC/LTC est donc necessaire.

En Postproduction le code SMPTE est indispensable. On travaille à partir des Cue List (évenements synchronisés sur le code temporel) constituées depuis Studio 16. Il est également possible de travailler à partir d'un Time Code au format MIDI aisément convertible en Time Code SMPTE.

AD1012 et Bars&Pipes

Blue Ribbon, les auteurs du logiciel ***Bars&Pipes***, ont conçu les outils et accessoires nécèssaires à ***B&P Professional*** pour une utilisation complète de la carte de SunRize. Ces modules permettent:

- la synchronisation Midi/SMPTE
- La synchronisation d'échantillons avec des évènement MIDI
- La synchronisation de l'enregistrement à partir de la musique
- L'accès à toutes les fonctionnalités du logiciel Studio 16 depuis et dans B&P Pro.

Et la pratique...

Après un montage facile de la carte dans l'Amiga 3000 et la connection d'un Compact Disc sur l'entrée Audio In, j'ai pu très vite utiliser pleinement les fonctionnalités de Studio 16. Les modules sont souples d'emploi et les différents paramètres très clairs.

La qualité sonore de cette carte est réelle et l'on à bien du mal à se remettre à l'écoute du traditionnel coprocesseur de l'Amiga.

Les effets permis par le DSP sont très propres.

Bref, cette ensemble AD1012 et Studio 16 est à recommander à tout passionné de son de qualité, utilisateur de B&P Pro, ou souhaitant utiliser l'Amiga dans une chaine de postproduction personnelle ou semi professionnelle.

Configuration recommandée

A 2000 avec carte accélératrice

A 3000 et suivant...et surtout un disque dur de grosse capacité. A une vitesse d'échantillonnage de 40.000Hz il faut compter 4,6 Mo pour stocker une minute d'enregistrement, et à 20.000Hz compter 69 Mo pour 30 minutes d'enregistrement).

Philippe Ducalet

Prix: 4990FHT. Importateur: Storm, tél (1)-43-57-46-57

Découverte: FINAL COPY

Dés lors que l'on possède un micro-ordinateur, le traitement de texte figure parmi les touts premiers logiciels acquis. ***Final Copy*** *est le tout dernier de cette famille et possède de très nombreux atouts et points forts face à ses challengers* ***WordWorth, Prowrite 3.2*** *et* ***Excellence!*** *(Ed: seulement les deux derniers sont disponible actuellement en version française)*

Créé par **SoftWood**, Final Copy est extrèmement rapide, tant dans le traitement du texte et des graphiques qu'en impression.Pour ce faire le logiciel utilise des fontes d'un type particulier, Nimbus Q, fournies dans différents corps : *normal, bold, italique,* et *bold-italique.*

Final Copy permet un paramétrage extrement riche de ces fontes: Size, Leading, et Width permettent un contrôle typographique très précis. Il est possible de visualiser et de travailler le texte en réduction jusqu'à 25% ou en aggrandissement jusqu'à 400%.

La vitesse d'affichage, quelque soit le mode de visualisation est supérieure à tous ses concurrents. De même pour la gestion des graphiques, Final Copy propose de multiples options, gère trés aisément les images Ham et 24 bits, et permet un controle précis du texte autour de l'image.

Une des qualités primordiale de tout traitement de texte est l'impression. Dans ce domaine le logiciel est très rapide (2 à 3 fois plus rapide que Prowrite 3.2,) et d'une excellente qualité tant en mode Postcript qu'en mode Final grâce aux fontes Nimbus.

Outre ces particularités, le logiciel possède un dictionnaire orthographique et un thésaurus, une gestion de document et de paragraphe,le multicolonnage (jusqu'à 6 colonnes) de multiple préferences et une excellente implémentation d'ARexx.

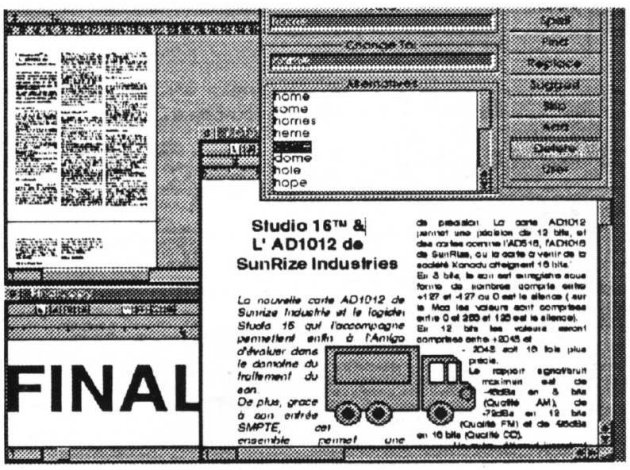
La version 1.3 semble encore souffrir de quelques anomalies notamment en impression en mode brouillon et dans la gestion des bas de pages.

Personnellement j'utilise Final Copy avec l'imprimante Canon BJ10ex, et les résultats sont excellents, similaire à une laser. Son prix est de 890F, ce qui le rend accessible. Souhaitont que l'importateur francais s'engage, comme le font CIS et Avancée dans leurs domaines, à la francisation complète du logiciel.

Un test plus complet bientôt.

Philippe Ducalet

Prix 890F chez Essonne Mailing, 8-10 rue du Bois Sauvage, 91055 Evry Cedex. Tél 64-97-96-54, FAX 69-91-19-25



Emplant

Le premier émulateur multi-ordinateur ?

par Gilles Bourdin

***Utilities Unlimited of Oregon** annonce que son nouvel émulateur hard/soft Macintosh s'appellera "**Emplant**".*

Cette solution est, d'après UUL, une architecture ouverte d'émulation, permettant l'émulation de virtuellement n'importe quel ordinateur à une vitesse dépendante de la configuration hardware de l'Amiga émulant.

En changeant les ROMs et le logiciel d'émulation, il est donc possible d'obtenir des émulations de toute sorte en plus du Mac: Des émulations Mega ST et IBM AT (386/486) sont prévues dans l'avenir.Le concept repose sur le module hardware, dont la versatilité est suffisante de sorte qu'en théorie une mise à niveau hard ne soit jamais nécessaire et que toutes les améliorations se fassent au niveau soft, quel que soit le système émulé dans l'avenir. UUL est allé jusqu'à intégrer des éléments qui risquent de ne jamais être utilisés pour être sûr de ne plus devoir modifier la carte.

Le support de modules EPROM, Static RAM, et SIMM rend le hardware compatible avec toutes les techniques utilisées par les différents OS existants.

La solution est constituée de la carte Emplant (à enficher en interne dans un connecteur Zorro II/III d'Amiga 2000/-3000 ou d'un module pour le bus d'expansion d'un Amiga 500/1000) et d'un driver logiciel pour l'émulation MAC IIx.

Le logiciel d'émulation MAC IIx est relativement simple, car la majorité du travail d'émulation est faite par la carte. D'autre part,

❑ L'émulation Mac donne à l'Amiga la puissance et les capacités équivalentes à un véritable Mac IIx. Des gestionnaires d'affichage permettent l'utilisation de cartes graphiques Amiga 12 ou 24 bits pour une émulation Mac en 256 couleurs. Les cartes suivantes sont actuellement supportées, d'autres modules de gestion vidéo sont en préparation: DCTV, HAME, Firecracker. L'émulation peut fonctionner j'usqu'en 16 couleurs en utilisant les custom chips standard de l'Amiga.

❑ Le son est émulé en soft par Paula, qui a à peu près les mêmes caractéristiques que le chip sonore du Mac IIx.

❑ D'autres drivers d'extensions donnent accès à virtuellement tous les médias de sauvegarde.

Un Mac II normal utilise un 68030, cependant, Apple a prévu des routines de gestion d'exception permettant de faire fonctionner un tel système avec un 68000. De cette façon, les possesseurs d'Amigas non-étendus pourront aussi utiliser cet émulateur.

Toujours d'après UUL, tous les logiciels Mac connus tourneront sur cet émulateur, et la compatibilité sera de 100% si l'Amiga est équipé d'une MMU. Attention, les cartes accélératrices à base de 68EC30 ainsi que certaines cartes à base de 68020 n'ont pas de MMU (unité de gestion de mémoire).

Multitâche

L'émulateur fonctionne en multitâche avec l'Amiga, ce qui permettra un échange de fichiers et d'informations entre AmigaDos et Mac dans les deux sens, sans devoir recourir à des logiciels de transfert: Grâce au système d'exploitation du MAC IIx, supportant le FFS (Foreign File Systems), il est possible d'utiliser tous les systèmes de stockage de mémoire de masse du côté Amiga, à savoir les lecteurs de disquettes, les disques durs, les lecteurs de CD-ROM etc... Même des volumes de type CrossDos ou MessyDos sont transparents pour le Mac et peuvent être utilisés. Attention, une **MMU** est ici également nécessaire pour pouvoir gérer les deux systèmes d'exploitation présents simultanément en mémoire (AmigaDos et MAC OS).

L'architecture du hardware permet, par un changement des modules ROM SIMM, (le MAC IIx utilise des ROM SIMM 256K) et du driver d'émulation, de changer le type de système émulé. Grâce à la flexibilité du concept, UUL s'engage à proposer une émulation Mac IIfx et QUADRA en automnne. Une simple mise à jour du logiciel sera la seule chose nécessitée.

Le port série du Mac n'est pas émulé mais dupliqué, en utilisant le processeur standard serie haute vitesse du Mac. Appletalk est supporté à 100% avec la prise mini-DIN 8 broches présente sur la carte.

Ce port série peut être également utilisé du côté Amiga, permettant la connexion de deux extensions série (modems, par exemple), fonctionnant simultanément à une vitesse maximum de 230 000 baud (vitesse de Appletalk).

Un interface SCSI optionnel à base de processeur NCR 8490 haute vitesse est capable de gérer des transferts non-DMA à une vitesse de 800K par seconde. Il est possible d'y brancher jusqu'à 7 extensions SCSI. Cet interface, comme le port Appletalk peut être utilisé par le côté Amiga et Mac également, simultanément ou séparément.

UUL a inclus un support pour les lecteurs haute densité (comme le lecteur 1.76 Meg de Commodore) ainsi que pour les disquettes Mac 800K avec le hardware Sybil (voir le dernier épisode de la Saga de l'Amiga dans notre numéro d'avril). Sur la carte sont également inclus 4 connecteurs de 28 broches qui peuvent être utilisés pour des ROMs BIOS, de la mémoire statique ou des programmes utilitaires. Tous les custom chips présents sur le Mac sont émulés par la carte, permettant à l'émulation d'être aussi rapide (et souvent plus rapide) que l'original.

UUL espere livrer Emplant fin juillet. Le prix sera de 199$US pour Emplant seul, 259$ avec l'interface SCSI, 259$ avec le port série haute vitesse et Appletalk, et 299$ pour Emplant DeLuxe avec le port série/Appletalk et l'interface SCSI. Toutes ces solutions comprennent le soft d'émulation Mac IIx et les drivers nécessaires.

UUL annonce enfin qu'Apple autorise actuellement la vente de ROM SIMMs pour Mac IIx (256K), pour Mac IIfx (512K) et pour Quadra (1Mo) à un prix moyen de 90 USD chacun.

(Utilities Unlimited of Oregon, 641 McCulloch Blvd. Suite #25-124, Lake Havasu City, AZ 86403, tel: (602) 680-9004)

NDLR: Il faut rester prudent face à de telles annonces, le passé nous a déjà assez souvent appris à garder la tête froide. N'oublions pas que Readysoft vient d'annoncer la disponibilité d'Amax II+ et que le moment choisi par UUL pour diffuser cette information coïncide étrangement avec l'annonce de Readysoft. Restons prudent quant à la date de disponibilité du produit, et n'oublions pas que nous n'avons jamais vu un produit UUL tandis que les produits de ReadySoft ont depuis longtemps bon réputation...

VOUS RECHERCHEZ... Bus+ VOUS PROPOSE

DISQUES DURS DataFlyer

DATAFLYER, la carte idéale pour l'utilisation personnelle*. Peut recevoir la carte mémoire DATAFLYER RAM extensible à 8 Mo. Livrée avec câbles, logiciel d'autoconfiguration facile à utiliser. Chaque carte disque dur est livrée formatée prête à l'utilisation.

* Les "pros" en sont aussi très satisfaits !

Dataflyer A2000 SCSI (Autoboot - 17 ms)

Dataflyer 52 MO Quantum ..... 2.950 F
Dataflyer 52 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO ... PROMO .... 3.990 F

Dataflyer A2000 105 MO Quantum ..... 3.950 F
Dataflyer 105 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO ..... 5.350 F

Dataflyer A2000 240 MO Quantum ..... 6.900 F
Dataflyer 240 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO ..... 7.990 F

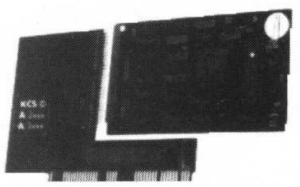
Dataflyer A500/A500+ SCSI (Autoboot - 17 ms) .....
Dataflyer 52 MO Quantum ..... PROMO .... 3.250 F
Dataflyer 52 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO ... PROMO .... 4.650 F

Dataflyer 105 MO Quantum ..... 4.150 F
Dataflyer 105 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO ..... 5.690 F

K C S Power PC Board

L'émulateur PC des Amigas
(A500/A500+/A2000/A3000)

- Modes graphiques CGA/EGA/VGA en 16 couleurs.
- Vitesse d'horloge de 11 MHz.
- Prise en compte des périphériques et cartes de l'Amiga.
- Idéale pour l'utilisation de la logithèque pro sous MS.DOS.
- Aucune "bidouille" de montage. Garantie conservée.
- Mises à jour par disquette.



A500/A500+ (préciser le modèle à la commande).

KCS Power PC Board 500 ..... 2.200 F
KCS Power PC Board 500 (sans MS/DOS) ..... 1.900 F

A2000/A3000

KCS Power PC Board ..... 2.750 F
KCS Power PC Board (sans MS/DOS) ..... 2.450 F

Micro Botics, Inc.

VXL*30

LE MEILLEUR RAPPORT QUALITE/PRIX DU MARCHE

Installation facile. Très grande souplesse d'utilisation. Passage du mode 68000 au 68030 et vice-versa par un simple "click" sur une icône.
Les cartes VXL 30 étant totalement évolutives, vous pouvez à tout moment décider d'y ajouter ou d'en modifier des éléments. Vous pourrez ainsi optimiser les performances de votre carte VXL 30 au rythme de l'évolution de vos propres exigences.

VXL 25 ECO 25 MHz ..... 2.950 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 68882 + 2 MO Ram Non Burst .. 6.950 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst ..... 7.250 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 68882 + 8 MO Ram Burst ..... 10.450 F
VXL 40 ECO 40 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst ..... 8.890 F
VXL 40 ECO 40 MHz + 68882 + 8 MO Ram Burst ..... 12.450 F
VXL 50 50 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst ..... 11.490 F
VXL 50 50 MHz + 68882 + 8 MO Ram Burst ..... 14.750 F

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le plus rapide! (1 million d'échantillons par seconde) • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (pass-through) • Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 ..... Prix **460 F**

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000. Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT et d'une THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. La plus souple et la plus efficace. Livrée avec un câble ..... Prix **390 F**

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au Joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ..... Prix **135 F**

NOUVEAU — TECHNO SOUND TURBO

LE SOUND SYSTEM AMIGA LE PLUS CHAUD DU MARCHE !

"Technosound... Il devrait séduite les adeptes de rap, les DJ éclatés, et tous ceux qui ont besoin de son numérique utilisable dans les autres logiciels Amiga." *(Amiga Revue).*
"Si vous n'êtes pas encore équipé pour faire de la musique sur Amiga... avec toutes les fonctions habituelles de ce genre d'engin (et même plus) et des effets temps réel absolument stupéfiants..." *(Amiga News).*
En avant la musique.
Documentation en français.

Technosound turbo ..... 450 F

MegAChip 2000/500

Offrez à votre Amiga 2 MO de mémoire vidéo!
Installation simple et rapide. Compatible avec la plupart des cartes accélératrices, et beaucoup d'autres périphériques. Livrée peuplée d'1 MO pour atteindre 2 MO.
MegAChip 2000/500 ..... 1.790 F
(Livrée sans le Super Fat Agnus)

EXTENSION A500
avec horloge et interrupteur ..... 260 F
LECTEUR EXTERNE A500 ..... 560 F
LECTEUR INTERNE A500 ..... 560 F
ALIMENTATION A500 ..... 450 F

Et encore beaucoup PLUS...

Bus Plus Service VPC

Votre Partenaire Confiance©

La Volonté et la capacité de vous proposer les meilleurs produits aux meilleurs prix, dans les meilleurs délais. (Expédition colissimo.)

Partenaire : à votre écoute exclusive (du lundi au vendredi de 10 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 18 h 30) la BUS PLUS HOT LINE vous conseille, vous informe, vous guide dans vos choix, vous n'êtes plus seul! Vous êtes l'interlocuteur privilégié de BUS PLUS!

Confiance : vous avez besoin d'aide pour installer votre périphérique, vous hésitez sur la marche à suivre... la BUS PLUS HOT LINE est là, à votre disposition. Si vous avez un problème la garantie BUS PLUS s'effectue par échange standard durant la période de garantie.

Les chèques, les CCP et les facturettes de cartes de crédit ne sont remises en banque qu'après expédition de votre commande.

PORT : Expédition dans toute la France. Port Colissimo : 45 F.
Frais supplémentaires de contre-remboursement : 60 F.

EXTENSIONS DE MEMOIRE

BASEBOARD

Les extensions BaseBoard vous offrent le plus de souplesse possible dans l'utilisation de la RAM. Vous pouvez configurer votre RAM (Fast, Chip ou contigüe) suivant vos utilisations et votre Amiga.

BASEBOARD 4 PLUS

Permet de faire passer l'Amiga 500 Plus à 5 MO de RAM en donnant un total de 2 MO de Chip RAM et 3 MO de Fast RAM.

BaseBoard 4 Plus peuplée O K ..... 700 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 2 MO ..... 1.250 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 4 MO ..... 1.950 F

A 500

BaseBoard peuplée O MO ..... 750 F
BaseBoard peuplée 2 MO ..... 1.350 F
BaseBoard peuplée 4 MO ..... 1.990 F
BaseBoard peuplée 6 MO ..... 3.200 F

DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs.

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10,5 MO.)

A 2000

La carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

Peuplée 0 k ..... 750 F
Peuplée 2 MO ..... 1.260 F
Peuplée 4 MO ..... 1.870 F
Peuplée 8 MO ..... 3.180 F

BON DE COMMANDE BUS PLUS

☐☐☐☐☐☐☐ A envoyer avec votre règlement

AMIGA _____

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐

Qté	Article	Prix unit.
	Frais de port	45 F
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	Crédit CREG	
	TOTAL	

Je ne vous commande rien aujourd'hui.
Veuillez par contre me faire parvenir une documentation sur _____

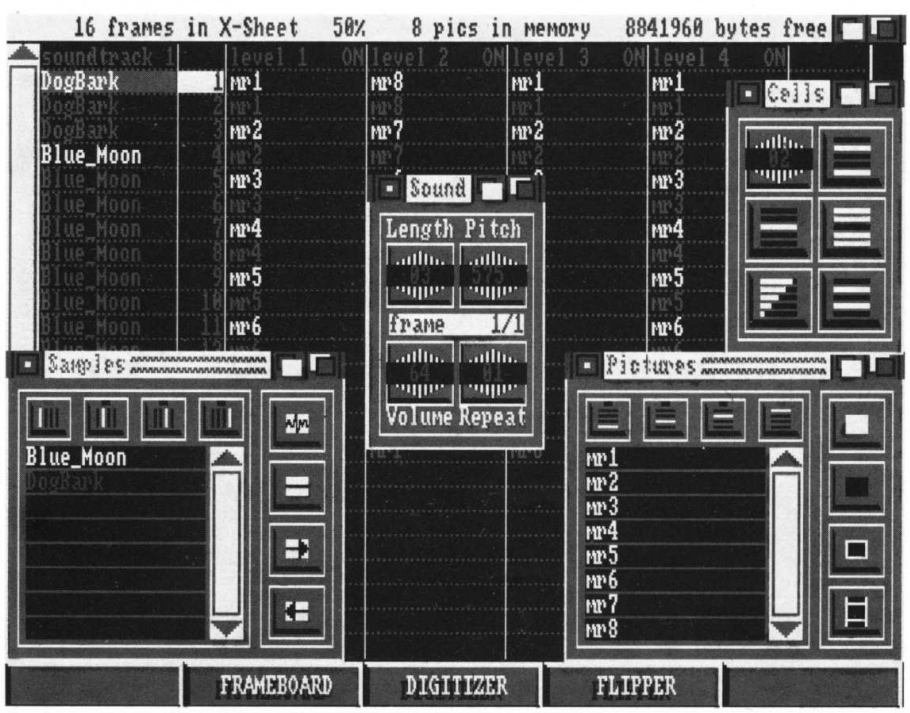
☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Carte bancaire
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
expire à _____
DATE _____
Signature _____

Je vous avais déjà parlé l'année dernière de la société écossaise ***Rombo Ltd*** *qui a développé le "vidéo frame grabber* ***Vidi-Amiga****" digitaliseur en temps réel noir et blanc (voir n°38) et son extension logicielle* ***VidiChrome*** *permettant la digitalisation image par image en HAM (voir n°41).*

Ils récidivent cette année avec une nouvelle extension, ***TAKE-2*** *un séquenceur image/son très convivial.*

Pour la petite histoire

Dans mon article du *n°38*, j'avais signalé que ***Rombo Ltd*** fournissait avec le digitaliseur Vidi la documentation et certaines routines de leur programme. Ils demandaient aux utilisateurs programmeurs capables de réaliser des extensions à leur logiciel de se faire connaître, en vue d'inclure les meilleures dans les nouvelles versions. Ils ont été entendu et en particulier par un professionnel de l'animation, Geert Vergauwe, avec qui ils ont réalisé ***TAKE-2***. Cette démarche étant assez rare elle se devait d'être signalée. Développeurs géniaux n'hésitez pas à les contacter Rombo Ltd est à l'écoute (voir contact en fin d'article).



Concept de base

TAKE-2 permet de créer des animations sonorisées à partir d'images fixes, de fichiers anims et d'échantillons sonores. Un méga minimum est nécessaire pour le faire fonctionner mais une extension mémoire et un disque dur sont vivement conseillés si on veut l'utiliser pleinement. Les images doivent avoir une résolution non overscan de 320 x 256 ou 512 (une option Ntsc est aussi disponible). Tous les modes couleurs sont utilisables de 2 à 4096 excepté le halfbright, les sons doivent être aux formats 8SVX ou RAW data.

Une restriction cependant: les images doivent être de même résolution et avoir une palette identique. Le programme est constitué de trois parties principales: pilotage du digitaliseur Vidi, feuille de travail permettant le montage images/sons, visualisation des séquences sonorisées.

Pilotage du digitaliseur

Je n'ai malheureusement pas pu tester cette partie, n'ayant pas le digitaliseur à ma disposition lors du test. Sachez toutefois que TAKE-2 permet de piloter directement la partie hardware du digitaliseur Vidi, important directement dans la feuille de travail les images ou séquences capturées. Les fonctionnalités sont les mêmes que celle utilisées par le programme accompagnant le digitaliseur. Pour plus de détails reportez vous à mes articles des numéros 38 et 41.

La possession du digitaliseur Vidi n'est pas obligatoire pour faire fonctionner TAKE-2, le programme acceptant les images et anims venant de tous logiciels Amiga.

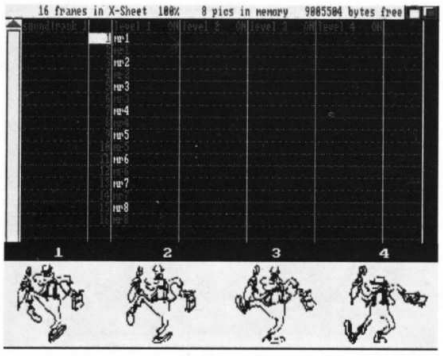
Montage images/sons

Le principe est simple et très convivial. Dans un premier temps vous chargez vos images, vos animations (qui sont décompactées lors de leur chargement et apparaissent image par image) et vos sons en mémoire puis vous les disposez à votre convenance dans la feuille de travail (voir illustration).. Pour ce faire vous avez à votre disposition des outils de couper/coller, insertion, duplication, suppression, inversion. Les différents menus permettant ces opérations apparaissant en surimpression de votre feuille de travail à l'endroit que vous désirez, toutes ces options sont aussi accessibles par des raccourcis claviers. Comme vous pouvez le voir sur les illustrations, vous avez quatre colonnes (level) sur la feuille de travail pour disposer vos images. Sur le principe ces quatre colonnes fonctionnent comme des layers (couches) vous permettant d'après la doc de monter séparement le fond, l'avant plan, du texte etc.. Mais ayant fait un test rapide je n'ai pas réussi à maîtriser cette option, la documentation étant inexistante sur cette partie du logiciel. A voir.

Pour le son vous avez accès à quatre pistes permettant de réaliser des effets d'écho, réverbération, flanger. Vous pouvez ajuster le volume, la longueur de l'échantillon et le pitch ce qui vous permet une maîtrise totale de la synchro image/son.

La visualisation

Il y a deux possibilités pour voir et mettre au point vos séquences. Une première option pour la mise au point non sonorisée, appelée "frameboard" (voir illustration) vous montre en bas de l'écran



vos images en miniature que vous pouvez faire défiler en avant et en arrière. Vous pouvez aussi en cliquant sur un nom d'image dans votre feuille de travail vous positionner n'importe où dans votre séquence, très pratique et rapide.

La deuxième possibilité appelée "flipper" (voir illustration) est quant à elle basée sur le principe de défilement type magnétoscope. Elle permet de visualiser votre séquence finale sonorisée. La vitesse de défilement est au choix de 24 ou 25 images/seconde, plus une option turbo qui permet l'affichage le plus rapide possible selon le processeur dont vous disposez. Une autre option vous permet d'affiner à l'image près la synchro image/son.

Conclusion

Un test un peu rapide mais qui m'a permis d'apprécier la facilité d'exploitation de ce logiciel. Un bon outil, même s'il ne propose pas d'options hyper sophistiquées, qui permet de créer très rapidement des séquences sonorisées de bonne facture. Rombo Ltd nous offre avec TAKE-2 un très bon outil qui, couplé avec le digitaliseur Vidi, offre à l'animateur qui se cache en vous une solution efficace, conviviale et rapide.

A ma connaissance le logiciel n'est pas encore importé en France mais vous pouvez vous le procurer directement en Angleterre chez Duchet Computers (voir publicité) que nous remercions pour le prêt qui nous a permis le test en avant première.

Jean luc Faubert

Adresse pour les développeurs: Mark Jones Technical Support Engineer Rombo Bair Road, Kirkton Campus, Livingston West Lothian, EH54 7AZ United Kingdom

Adresse pour les acheteurs: Duchet Computers 51, St George Road, Chepstow NP6 5LA Angleterre. Tél:(19-44) 291 625 780 Fax:(19-44) 291 627 046

Prix: 850F (port compris) chez Duchet Computers.

TELEGRAMMES

Test sortie couleur Pal composite de l'A600

Commodore a enfin réinstallé une sortie couleur Pal composite sur leur petit dernier l'A600. Elle existait déjà sur l'A1000 puis avait été remplacée par une sortie noir et blanc (???) à partir de l'A2000. J'ai profité du passage d'un A600, prêté par la société Volumm à la rédaction pour faire un test d'enregistrement avec un camescope 8mm Sony V200.

Les résultats sont très concluants, la chroma et la finesse de l'image sont bonnes. Pour ceux qui connaissent la sortie de l'A1000, elle est du même niveau avec une image plus lumineuse. Une bonne nouvelle donc pour les vidéastes amateurs qui pourront sans investissement supplémentaire enregistrer leurs images. Le signal est malgré tout un peu faible, limitant les générations, mais permettra à des Spielberg ou Tex Avery en herbe de se

faire la main avant d'investir de facon aléatoire dans des équipements vidéos coûteux.

Stage Amiga / Vidéo

Les Films du Genièvre sont toujours sur la brèche pour vous communiquer leur passion et leurs connaissances des applications de l'Amiga à la vidéo. Ils organisent un nouveau stage ***du 15 au 19 juin près de Cahors, dans le Lot***. Ce stage propose une pratique intensive de l'Amiga, de ses meilleurs logiciels, cartes graphiques et interfaces vidéos. Cette formation, encadrée par des spécialistes, est ouverte à tous et accessible même aux débutants en informatique. Hébergement et accueil chaleureux garanti, dans une merveilleuse région surtout à cette époque de l'année. Ce stage est suivi par eux autres, du 3 au 7 Aout et du 31 Aout au 4 Septembre.

Renseignements: Les Films du Genièvre, Belcastel 46200 Souillac Tél: 65-37-00-71

Le lecteur de CD-ROM XETEC CDx-6501

Ou comment faire tenir le Grand Robert illustré sur un support de 50 grammes!

Le CD-ROM est un vulgaire compact disque sur lequel est stockée une énorme quantité d'informations informatiques. Il nous permet d'avoir 540 Mo de données en ligne avec un temps d'accès d'environ 500 m/s et un taux de transfert d'environ 500Ko/s. Ce mois-ci nous avons testé le lecteur Xetec interne pour Amiga 2000 et Amiga 3000T distribué par la société Avancée.

Installation

Le lecteur CD-ROM se présente sous la forme d'un lecteur au format 5"1/4 et s'installe dans l'emplacement prévu à cet effet à l'intérieur du 2000. Tout d'abord, pour le connecter, il faut enlever le câble en nappe de votre contrôleur SCSI et le remplacer par celui qui est fourni avec le Xetec, car le connecteur du lecteur lui-même n'est pas au format 50 broches SCSI classique. Cette petite formalité remplie, vous remarquerez un mini connecteur au dos du lecteur, qui vous permettra de brancher celui-ci sur votre chaine hifi.

Eh oui, car il ne faut pas oublier que le lecteur sait aussi lire les CD-AUDIO classiques. Vous remarquerez aussi, sur la face avant, un connecteur "JACK 3.5" de type casque et un potentiomètre de contrôle de volume. Je vous déconseille de vous servir de cette sortie pour vous connecter à votre chaine hifi, d'abord pour des raisons pratiques et ensuite parce-que cette prise est une sortie pré-amplifiée et posera des problèmes de souffle et de qualité.

De toutes façons la sortie interne du lecteur est une sortie de type "LIGNE" et c'est donc celle-ci que vous utiliserez pour une qualité optimum. Vous remarquerez aussi que l'éjection est, contrairement à celle du CDTV, électrique, ce qui vous évitera une mauvaise manipulation.

Handler

Passons maintenant à l'installation du HANDLER qui vous permettra d'utiliser votre lecteur d'une façon totalement transparente. Après avoir booté votre machine, insérez la disquette d'installation contenant le programme d'installation lui-même, le programme permettant d'utiliser le lecteur de CD-ROM comme un lecteur de CD classique (figure 1), une directory CDTV Disc (nous en reparlerons tout-à-l'heure), et des petits fichiers vous permettant de vérifier si votre lecteur est bien reconnu et contrôlé par la machine.

Lancement

Lançons le programme d'installation. Celui-ci ouvre un écran d'une simplicité enfantine. On peut y choisir le numéro d'identification SCSI, la taille du buffer, le nom du DISC, et le type de votre contrôleur. (Attention, verifier avec votre revendeur que votre contrôleur accepte les lecteurs de CD-ROM).

Une fois tous les choix faits, il n'y a plus qu'à clicker sur *Install* et c'est parti. Le programme s'occupera de recopier le HANDLER (CDxFileSystem) dans le directory LIBS; dans le même élan il modifiera le MOUNTLIST. Il ira même jus qu'à modifier, tout seul comme un grand, le STARTUP-SEQUENCE; plus sim ple on ne peut pas faire (chapeau). Après un petit reset, nous voilà avec un nouveau périphériqe, CD0:. Je prends le CD-ROM livré avec la machine, FISH & MORE, contenant une sélection des meilleurs DP disponibles à ce jour, et fais un DIR OPT A. Et là, Oh, stupeur, je vois défiler à toute vitesse le contenu du CD-ROM, comme si j'avais demandé un DIR

du disque dur ou de la disquette. Etant revenue sous WORKBENCH, j'ouvre maintenant l'icone du CD-ROM. Une immense fenêtre occupant quasiment tout l'écran s'ouvre, je vois tout un tas d'icones, et je commence à partir en exploration du CD.

Prévoyez 3 jours et 3 nuits entiers pour tout voir; en effet, il y en a tellement :

- 70 animations,
- 720 pictures,
- 700 icones,
- 450 sounds,
- 280 songs,
- 600 instruments,
- 180 games,
- 1700 applications/utilities,
- 7500 source files,
- 35 commercial demos,
- 48 programming languages.

Impressionnant non ?

Quelques exemples

J'ai aussi testé d'autre CD-ROM (merci à Avancée pour le prét du lecteur ainsi que des different CD). Les voici en vrac :

- ***OceanImagery***, Ce disc est un recueil d'images au format TIFF en 24 bits et donc destiné aux graphistes et aux personnes faisant de la P.A.O. Les images sont d'une incroyable qualitée, elles sont toutes scannées en 1024*768 ou 640*480. Il vous faudra un programme comme ***Raster Link*** ou autre, pour pouvoir les transformer en IFF. En effet ce CD n'est pas destiné exclusivement à l'Amiga; il est en fait au Standard ISO-9660 et donc utilisable par toutes les machines équipées d'un lecteur de CD-ROM à ce format. Prix: 1800F

- ***Sports rom***, celui-ci recueil d'images au format monochrome et donc destiné plus particulierement à la P.A.O. Comme son nom l'indique il est rempli de scans ayant pour sujet le sport en général (golf, football, tennis, etc, etc...) Ces images sont dans des formats immenses 2048*1024 et même 4000*4000, il vous faudra donc énormement de mémoire pour pouvoir les utiliser. Prix: 800F

- ***The Fred fish Collection*** on CD-ROM, alors là, on frise le délire, ce disque contient les 530 premières disquettes de la collection du même nom. Une mine d'or pour tout possesseur d'AMIGA. De plus ce CD est disponible à un prix ridicule, 450 F. A titre d'exemple, en prenant la disquette à 15 F, on arrive pour le même usage à 7950 F (15*530), plus cher que le

ESAT SOFTWARE Editions

SPACK... vers le Multi Média

A fin de proposer un logiciel hors du commun, nous avons préféré retardé de quelques semaines sa date de commercialisation.
Nous savons que vous apprécierez les améliorations techniques apportées à ce logiciel de création de démos, qui transcende sa finalité première, pour proposer de vastes possibilités qui n'auront pour seules limites que votre imagination.
Pour vous aider à partager notre désir de toujours proposer plus de techniques et plus d'innovations, voici quelques caractéristiques nouvelles implémentées dans le logiciel.

L'inscrustation vidéo est désormais possible. SPACK se synchronise automatiquement sur la source GenLock.

L'ouverture vers de nouveaux formats de musiques, car SPACK permet de charger en Externe de nouveaux types de Players musicaux.

Une création sans limite grâce à la possibilté d'inclure dans SPACK vos propres routines d'animations.

Des routines Externes seront livrées avec la version PROFESSIONAL de SPACK.
Ces routines permettent d'étendre les capacités intrinsèques du logiciel

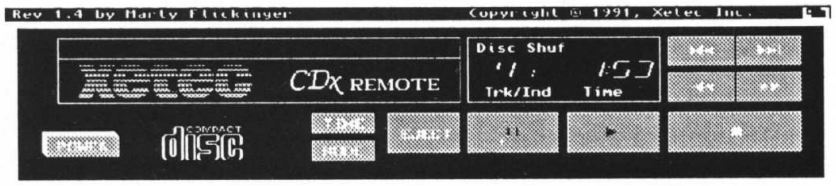
Des Editeurs pour vous permettre de créer vos objets 3D, vos VectorBalls, vos parcours de Bobs, vos trajectoires de scrolling, vos courbes de rasters verticaux.

Des quantités de fontes couleurs pour les scrollings et les logos. Des exemples de bobs, de sprites, sans oublier les musiques...

Extrémement facile d'utilisation, car entièrement géré à la souris (icônes), SPACK utilise le format IFF pour toutes ses données graphiques.

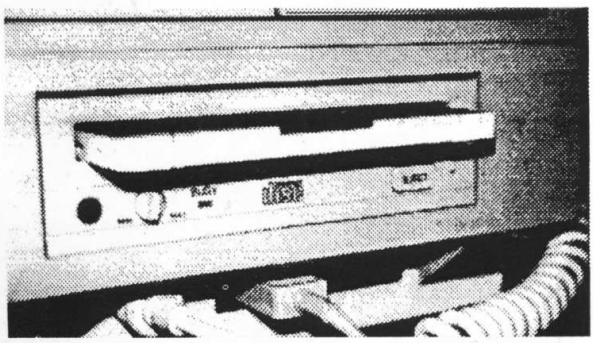
Si vous ne pouvez plus patienter, vous pouvez commander à notre adresse, le logiciel en version limitée (sans sauvegarde possible) contre la somme de 50 francs...

ESAT SOFTWARE Editions 55-57 rue du Tondu 33000 Bordeaux



lecteur+controlleur+CD-ROM, avec une souplesse d'emploi inégalable et un encombrement plus que reduit. (50 grammes)

• ***ImageCELS***, ce disc là est un peu particulier. Il contient, tenez-vous bien, 1150 mappings de texture (en 24 bits) differents. Annoncé comme la première solution multi-machine, il contient en effet tous ces mappings au format, TGA, TIFF, PICT2, CEL, IFF, GIF, PCX, DIB. Mais attention vous n'avez pas 1150 mappings répartis dans tous ces formats, mais bien 1150 mappings par format. Ce qui vous évitera de perdre un temps monstre en conversion dans tel ou tel format. La qualité des images est totalement démentielle, ce sont des SCANS en différentes tailles variant de 1024*768 à 64*64. Vous trouverez d'ailleurs ci-dessous une sélection de 25 mappings. Ce CD est quand même relativement cher, 4400 F, mais en regard des possibilités qu'il vous offre c'est un investissement interessant. Surtout que la présentation trés luxueuse du produit ne vous decevra pas. En effet le CD est accompagné d'un classeur, faisant office d'index, contenant une mini photo en couleur de chaque mapping ainsi que son nom.



Compatibilité

Nous allons maintenant voir le niveau de compatibilité CD-ROM <-> CDTV.

Attention seul certains softs tournerons sur le CD-ROM. En effet, le CDTV contient un jeu de ROMS qui lui est propre et dont certains programmes on besoin.

Ce problème n'est pas résolvable dans l'immédiat car vous ne pouvez pas placer des ROMS sur le lecteur de CD-ROM.

Vous trouverez sur la disquette d'installation une directory contenant des fichiers SCRIPTS (iconx) vous permettant de lancer quelques programmes CDTV compatibles avec les lecteur CDx-650. Ce problème n'existera pas pour les acheteurs du lecteur de CD-ROM, car il contiendra ce jeu de ROMS indispensable.

Programmes

Voici maintenant une liste non exhaustive des programmes qui tournent ou pas sur le CDx-650 :

• **The case of the cautious condor**, fonctionne parfaitement,

• **Bienvenue dans l'univers du CDTV**, plante totalement,

• **Sim city**, plante aprés la page de présentation,

• **Musicmaker**, plante totalement,

• **Ordicode**, se révèle inutilisable, en effet l'émulation souris de la télécommande du CDTV ne permet pas l'utilisation de ce programme,

• **Mind-run**, fonctionne parfaitement,

• **Classic board games**, fonctionne parfaitement,

• **The hound of Baskervilles,** fonctionne parfaitement.

Le CDx-650 fonctionne aussi bien en 1.3 ou en 2.0. J'ai aussi constaté que des erreurs peuvent survenir. Non pas des erreurs de type physique mais plutôt logique. En effet, certains fichiers vous renverront les messages suivants :

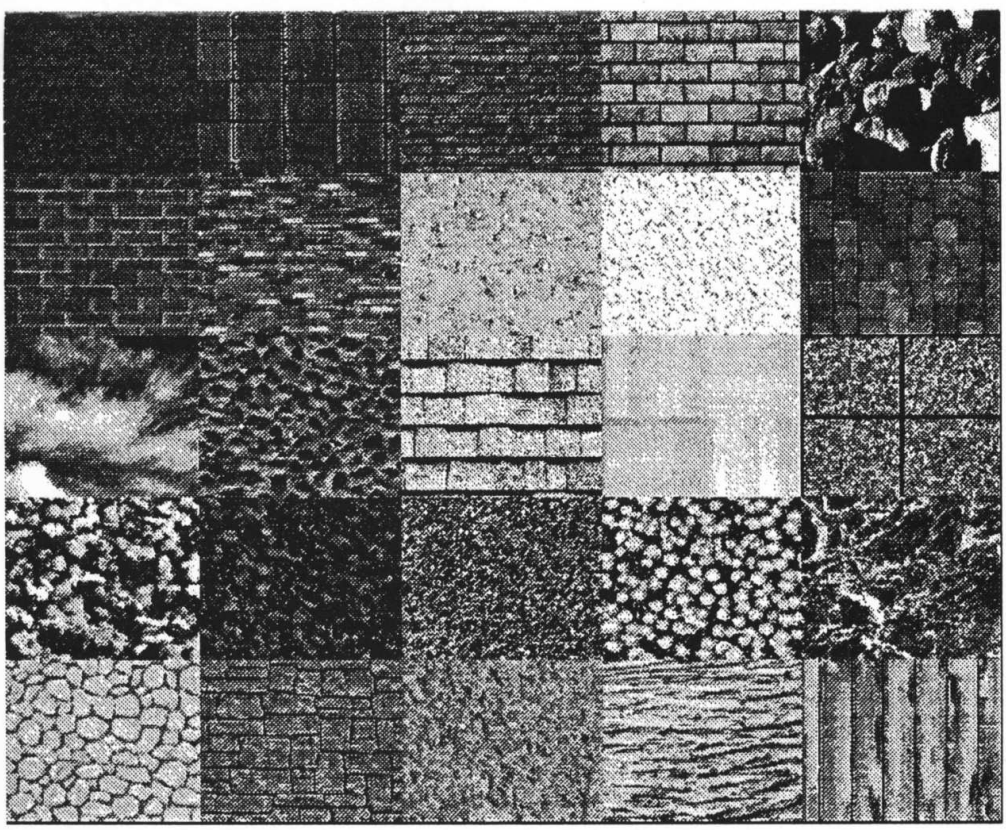
• BAD IFF,
• BAD STRUCTURE
• FILE UNREADABLE

Messieurs les developpeurs, il faut faire attention aux fichiers du MASTER avant de l'envoyer chez le copieur.

Conclusion

En conclusion, je dirais que le lecteur de CD-ROM CDx-650 est un excellent investissement à son prix de 5950F pour les graphistes, les utilisateurs de P.A.O, les distributeurs de DP. Pour les autres, il constitue un super gadget doublé, quand cela sera possible (compatibilité CDTV) d'un super support pour des jeux et éducatifs.

Fabrice Duhoux



Sélection de mapping du CD ROM ImageCELS

Le CD-ROM est disponible chez:
AVANCEE 27 rue ST. Yves,
75014 Paris
Tel: 45.45.00.50
Fax: 1.43.20.24.48

1 Pin's S2P pour 300 Frs d'achat

S2P

Juin, S2P va plus loin !

LES MEILLEURS SOFTWARES — LES MEILLEURS SYSTEMES — LES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES

MUSIQUE

STUDIO 24	Promo
DIGITAL SOUND STUDIO	
PERFECT SOUND 3.0	- 10%
MASTER SOUND	- 30%
SONIX 2.0	
PRISE MIDI	- 50%
BARS & PIPE	

Téléphonez nous

SIMULATION

MICROPROSE GOLF	Promo
GRAND PRIX	
SILENT SERVICE II	- 10%
F19 STEALTH FIGHTER	- 30%
M1 TANK PLATOON	
TURBO CHALLENGE II	- 50%
BATTLE ISLE	
EPIC équivalences AMIGA COMMANDER	Téléphonez nous

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	990 Frs
PROFESSIONAL PAGE + PRO DRAW	2990 Frs
SUPERBASE IV	2990 Frs
PROFIL	345 Frs
EXCELLENCE 2.0	950 Frs
KINDWORDS 2.0	420 Frs
INFOFILE	450 Frs
PROCAL TABLEUR	1990 Frs

DESSIN

DeluxePaint IV	690 Frs
DIGI PAINT 3	690 Frs
Volumn 4D Junior	420 Frs
MEDIASTATION	1990 Frs
IMAGINE VF	2490 Frs
IMAGINE VA	1990 Frs
IMAGINE 2.0	NC
CALIGARI 2.0	2990 Frs
PACK VIDI (digitaliseur)	1290 Frs
BROADCAST Titler	2950 Frs

CONFIGURATION VIDEO

GENLOCK GST GOLD ASF + Broadcast Titler (titrage) ..... 6 990 Frs

GST 40	2290 Frs
GST 40y/c	2450 Frs
GST GOLD SPF inclus FADER	5500 Frs
GST ASF SECAM	4390 Frs
GST GOLD PRO	7600 Frs
VITECH VIDEOMASTER	11990 Frs
GST 3400	14500 Frs

LANGAGES

AMOS VF	490 Frs
AMOS COMPILER	295 Frs
AMOS 3d	375 Frs
DEVPAC V2	810 Frs
GFA BASIC 3.0	675 Frs
GFA COMPILER	395 Frs

Spéciale Promo !!

Ext. mém. sans horloge	220 Frs
Ext. mém. avec horloge 512 k	290 Frs
Ext. mém. 500 + 1 Mo	670 Frs
Ext. mém. 500 1,5 Mo	990 Frs
Ext. SIMMRAM 2 Mo	850 Frs
SY QUEST 44 Mo + cartouche	4290 Frs
Carte émulateur Mac Amax II	1990 Frs
DCTV	4990 Frs
SUPER PROMO Extens. A 3000	1790 Frs
Scaner J 105/ 1M + Deluxe Paint II + Touch	2190 Frs
Mise à jour de Kikstar de 1.3 à 2.0	1190 Frs
De A500+ vers A500 (Multistart électro + ROM)	790 Frs

AMIGA 500

A 500 (OFFRE LIMITÉE)	**2490 Frs**
A 500 Plus	**2990 Frs**
A 600 Nouveau	**3690 Frs**
A 600 20 Mo	**4990 Frs**
Extension mémoire sans horloge	220 Frs
Extension mémoire avec horloge 512 k	290 Frs
Extension mémoire 500 + 1 Mo	670 Frs
Extension mémoire 500 1,5 Mo	990 Frs
Lecteur externe 3'1/2	570 Frs
Lecteur externe anti-virus 3'1/2	710 Frs
Disques Durs ARCHOS (10 Mo de domaine public)	
ADD 500 + HD Quantum 52 Mo	3290 Frs
Ext. mém. ADD 500 1 Mo	500 Frs - 2 Mo 950 Frs - 4 Mo 1900 Frs
DD PROTAR AD500 HD50 52 Mo 17ms (alim. comp.)	**3.890 Frs**
Disques Durs GVP	
HD 500 52 Mo	4390 Frs
HD 500 52 Mo + 2 Mo	5190 Frs
HD 500 52 Mo + Carte PC 286 165 Mhz	6990 Frs

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0	**5390 Frs**
A 2000 + moniteur 1083 S + Disque Dur 52 Mo	**9990 Frs**
Disque Dur GVP HCD + 52Q 2M.	4390 Frs

CARTES ACCELERATRICES

COMBO 325 - 25 Mhz	6990 Frs
COMBO 325 - 52 Mo - 1Mo	8490 Frs
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo	10490 Frs
COMBO 350 - 50 Mhz	15990 Frs
MERCURY 68040 - 50 Mhz	19990 Frs
GVP F40 - 50 Mhz	22990 Frs
4Mo RAM 32 bits pour COMBO	2890 Frs
Extension SIMMRAM 2 Mo	850 Frs
DD HCD 120 Mo	5290 Frs
Flicker Fixer	1890 Frs
DD 240 Mo Bas Prix	**Nous consulter**

AMIGA 3000

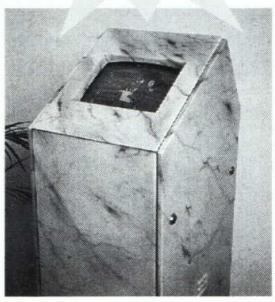
A 3000 25 Mhz 50 Mo/2Mo	**19900 Frs**
A 3000 Etudiant inclus 1960 50Mo/3Mo	**22990 Frs**
A 3000 TOWER 100 Mo	**24990 Frs**
RAM 4 Mo	**1790 Frs**

PERIPHERIQUES

CARTES GRAPHIQUES 16 millions de couleur	
Carte Archos AVidéo 12 bits + AVPaint + Opéra	2390 Frs
Carte VD 2001 + Digit + Genlock + TV Paint	2590 Frs
Carte Archos AVidéo 24 bits + AVPaint + Opéra	3990 Frs
Vision 24 inclus 3 logiciels	22990 Frs
Carte Vortex Atonce+ 16 Mhz	2390 Frs
Moniteur Couleur 1083 S	2100 Frs
GENLOCK Y/C A3000	2290 Frs
Action Replay MK III - A 500 595 Frs - A 2000	695 Frs
DCTV	4990 Frs
CARTE AT 80386 (20 mhz)	5320 Frs
IMPRIMANTES	Consultez nous

BORNE — SYSTEME DE COMMUNICATION

Possible Reglement CB



NOUVEAU à LILLE :

Spécialistes sur Amiga. Formation sur Amigavision dans toute la France. Fabrication d'Habillages de Bornes interactives. Intégration de Bornes. Centres Serveurs. Vente de systèmes Clefs en Main

S2P Lille *61, Rue de la Monnaie* **Tél : (16) 20 74 50 60**

Appelez nous pour connaître les dernières PROMOS !!!

BON DE COMMANDE

S2P 06/92

Nom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant

Livraison Express par COLISSIMO

SOUS TOTAL	F TTC
PORT	25 F TTC
TOTAL	F TTC

Pour un contre-remboursement ajouter 65 Frs.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 55 99 80 (de 9 h00 à 19 h00)

Date Signature

Publicités et photos non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

DCTV

UN OUTIL POLYVALENT POUR CAPTURE, CREATION ET AFFICHAGE

Le DCTV de Digital Creations est actuellement le produit Amiga qui suscite le plus grand intérêt, pour ne pas dire polémique, autour de lui. C'est un produit bon marché qui propulse l'Amiga une fois encore dans les utilisations où les autres ordinateurs auront du mal à suivre.

Le journal *Soft et Micro*, dans un dossier de 33 pages sur le multimédia dans son numéro de mai, constate (mais seulement "*à titre d'anecdote*", bien sûr) que l'Amiga est *"tout de même la seule machine à pouvoir traiter des animations en temps réel en plein écran vidéo, grâce au boîtier composite DCTV..."*

Nous avons déjà décrit le DCTV dans ***AmigaNews*** N° 43, surtout dans ses aspects techniques, et dans ce mini-dossier nous publions les avis de deux testeurs non-spécialistes, qui racontent leur "expérience DCTV" du point de vue de l'utilisateur normal.

Nous avons profité de cette occasion pour demander à Eric Laffont de refaire le point sur les caractéristiques de l'affichage du DCTV, qui n'est pas la 24 bits haute résolution RVB que certains Amigaïstes chanceux ont l'habitude de voir sur leurs écrans (Harlequin, VD2000, Visiona, AVideo et depuis peu Vision 24), mais quelque chose qui y ressemble de très près, en légèrement flou.

Vous le verrez, les réactions sont en général enthousiastes. Le DCTV attire surtout les vidéastes pour afficher les animations, mais aussi pour son excellent digitaliseur. Il y a un DCTV en tête d'un réseau vidéo à la faculté de Bordeaux qui donne de bons résultats pour un prix sans concurrence. Les graphistes/artistes sont également charmés par la convivialité et la superbe fonctionnalité du logiciel de dessin. Et Ed: le trouve bêtement pratique pour afficher les images 24-bits, candidates pour la couverture.

Une chose est déjà claire: le DCTV que CIS nous a envoyé ne risque pas de passer beaucoup de weekends dans son carton au bureau...

(DCTV est distribué en France par CIS au prix de 4990FTTC. Le manuel en français est en cours de réalisation chez CIS et devrait voir le jour très prochainement, et surtout, une dispositive de sortie en RVB est attendue pour "très

DAVID: J'ai beaucoup apprécié le DCTV

Après l'article d'Eric Laffont (n°43) sur le DCTV, qui se penchait sur l'aspect technique de la chose, Ed: m'a demandé mon avis sur le DCTV en tant qu'utilisateur "normal", c'est-à-dire sans carte accélératrice. Travailler avec autant de couleurs sur un Amiga de base cadencé à 7.14Mhz, est-ce vraiment possible ?

Installation

Le DCTV a la forme d'un boitier de taille assez réduite, d'environ la moitié de la taille d'un lecteur de disquettes, et s'installe de manière externe en se branchant sur la sortie vidéo (prise de type "pass-through", s'insérant entre l'Amiga et le moniteur), et le port parallèle pour la digitalisation.

La sortie vidéo du DCTV est de type composite, ce qui implique que l'on doit disposer d'un moniteur possédant une entrée composite: le Commodore 1084 est équipé de la sorte, mais pas le 1083. On a donc à notre disposition deux sorties vidéo, qu'on peut visualiser sur deux moniteurs différents: la sortie normale de l'Amiga, qui est en RGB, et celle du DCTV en composite. A noter qu'avec un 1084, on peut commuter entre l'entrée composite et la péritel à l'aide du switch CVBS/RGB (à l'avant du moniteur), et passer d'une visualisation à l'autre sans difficulté, évitant du coup deux moniteurs séparés. L'installation du logiciel sur disque dur est très conviviale, le programme d'installation étant un modèle du genre.

Premier contact

Les quatre disquettes du logiciel contiennent le programme DCTV, en deux versions (voir plus loin), les modules d'installation, divers utilitaires de conversion, et une série d'images et d'exemples nécessaires à la phase d'apprentissage. La documentation (en anglais) a le mérite d'être très claire, avec une partie "apprentissage" (tutorial) qui est assez agréable. Le DCTV est prévu pour fonctionner avec un minimum de 1 Mo de mémoire. Pour cela, il est livré avec deux versions d'un même logiciel, l'une regroupant toutes les fonctions en un seul programme, et l'autre comprenant les mêmes fonctions, mais séparées en deux

programmes: d'un côté le painter, et de l'autre, le digitaliseur/convertisseur.

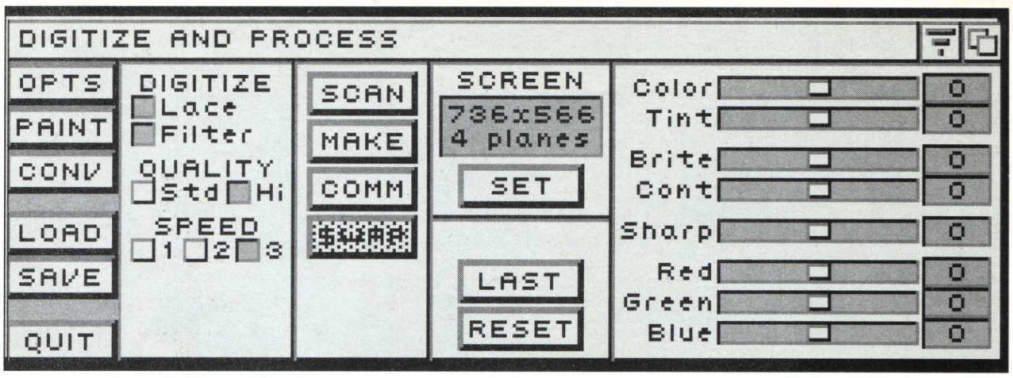
Je dois dire qu'avec 1 Mo de mémoire et la version PAL du DCTV, le painter arrive tout juste à se charger et à ouvrir son écran: j'ai un disque dur, et j'ai reçu un message d'erreur signalant qu'un manque de mémoire empêchait le painter d'ouvrir son écran. En revanche, le digitaliseur se charge sans problème, étant de taille plus réduite. Mais il est vrai qu'une page écran PAL utilise plus de mémoire qu'un écran NTSC : donc, ces petits problèmes de mémoire sont sûrement dus à cette différence, le DCTV ayant d'abord été développé en NTSC. D'autre part, la documentation nous dit qu'un méga-octet de mémoire est vraiment le minimum requis pour le fonctionnement du DCTV. En fait, la doc précise qu'il faut au moins 2 Mo de mémoire pour pouvoir utiliser toutes les fonctions du DCTV, et 5 Mo sont recommandés pour utiliser toutes les fonctions simultanément (c'est-à-dire avec la version non-divisée). Précisons enfin que le DCTV fonctionne avec le Kickstart 1.3 minimum.

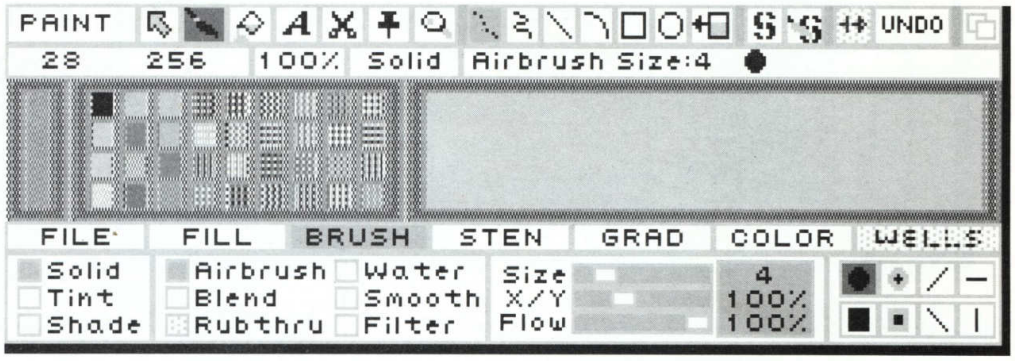
Nous avons donc à notre disposition 3 outils: le digitaliseur, le painter et le convertisseur.

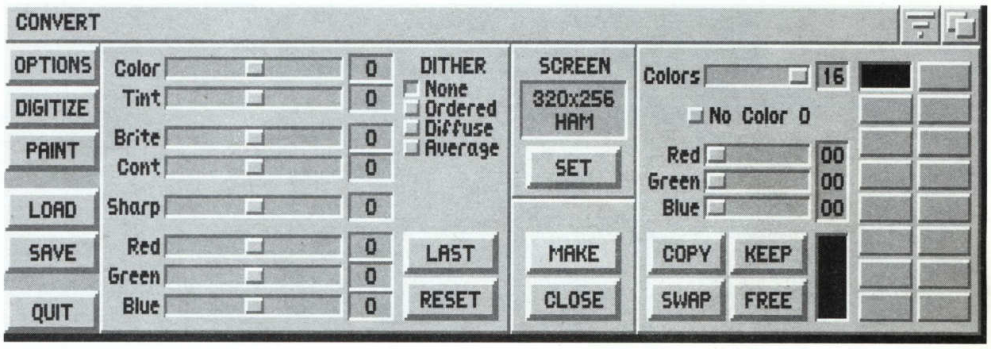
Le digitaliseur

Excellent! Il est rapide: en effet, environ 10 secondes suffisent au DCTV pour effectuer une digitalisation. Les opérations de traitement d'image additionn elles sont, elles, moins rapides avec un 68000 mais tout de même assez souples pour une utilisation confortable. Trois vitesses de digitalisation sont disponibles, modulant par conséquent la qualité de la digitalisation, mais permettant aussi de s'adapter à la source vidéo qui est digitalisée, suivant sa stabilité. Plusieurs options de traitement de l'image sont disponibles: réglages de saturation des couleurs, réglages des teintes, de la brillance, du contraste de l'image, et de son "acuité" (utile pour faire ressortir certains détails), et réglages indépendants du rouge, du vert et du bleu. En outre, avec un peu de pratique, on peut mettre en place quelques effets spéciaux, par exemple en digitalisant un objet en mouvement, ce qui lui apporte quelques déformations pour le moins étonnantes! Ce digitaliseur est très confortable, et je dois dire qu'on s'amuse bien avec lui, mais on peut aussi travailler sérieusement. D'ailleurs il exploite bien la présence (éventuelle) de deux moniteurs : sur l'un, la sortie du DCTV, on peut voir ce que reçoit la caméra, et sur l'autre, la sortie standard Amiga, s'affiche le message d'attente pour l'acquisition de l'image.

Le painter







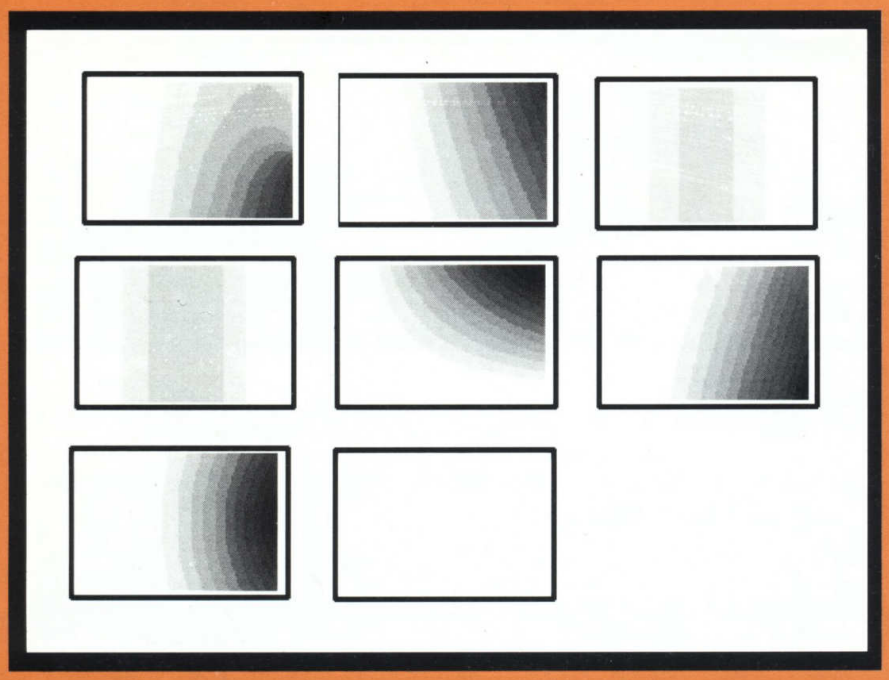
C'est en utilisant le painter qu'on ressent le plus les défauts de la sortie composite du DCTV : en effet, la qualité d'affichage est parfois assez moyenne (suivant les couleurs) à cause de moirages plus ou moins intenses qui ont tendance à donner un aspect de flou à l'image. Là encore, la documentation explique quelques astu ces pour réduire ces moirages, et en les appliquant, on arrive à faire en sorte que l'image "bave" moins, mais elle reste bien moins précise que l'image Amiga standard. Pour pallier à cet inconvénient, Digital Créations met au point un adaptateur RVB permettant de remplacer la sortie composite par une sortie péritel, améliorant donc peut-être la qualité de l'image. A suivre ...

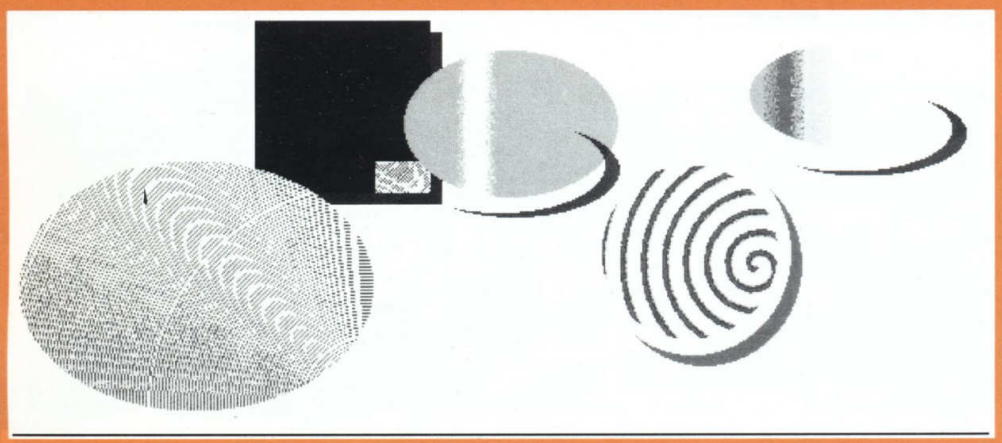
Sinon le painter du DCTV travaille bien, très bien même, car il est étonnant de constater qu'il fonctionne à une vitesse très honorable, et qu'il est au moins aussi rapide que ses concurrents actuels en 24 bits qui eux, travaillent pour la plupart avec un 68030! Je m'attendais à quelque chose de mortellement lent, mais j'ai été agréablement surpris. Ceci est en fait dû à une astuce de traitement du signal de l'image, et à une astuce de modification partielle des couleurs sur laquelle je ne m'étendrai pas (voir l'article d'Eric Laffont à ce sujet). Le fait est que pour un utilisateur ne possédant qu'un 68000 et 2 Mo de mémoire, le rêve en 16 millions de couleurs devient possible ...

Voyons quelques-unes des fonctions du painter (en bref):

- Brosses multiples;
- Palette très fonctionnelle, avec aire de mélange des couleurs;
- Divers modes de tracé (Solide, teinte, etc...)
- Aérographe (impressionnant)
- Remplissage (automatique ou non)
- Zoom variable
- Mode texte
- Dégradés : fonction particulièrement puissante;
- Stencil, etc...

Un regret cependant : le DCTV ne permettant pas l'impression directe de ses images, on est obligé de les convertir en IFF 24 bits et de les reprendre avec un logiciel de PAO comme Professionnal Page, par exemple. En outre, même s'il est extrêmement agréable de travailler en 16 millions de couleurs, les moirages de l'image font décroître ce plaisir au fur et à mesure que le temps passé devant la machine s'allonge. Cette impression (légère) de flou a fini par me faire mal aux





DIGITALISEZ, CREEZ, TRAFIQUEZ, VISUALISEZ

DCTV signifie en réalité "Digital Composite TeleVision", soit en français "télévision en vidéo composite digitale". Il est fourni avec un programme qui permet de digitaliser, créer, trafiquer et convertir des images de qualité vidéo.

D'abord, une précision : je dis "qualité vidéo" et non pas "RGB 24 bits-16 millions de couleurs", pour le meilleur et pour le pire. Le meilleur : qualité TV au niveau résolution et nombre de couleurs, ceci avec une taille minimale qui permet de faire de l'animation d'image! Le pire : il n'est pas question de s'en servir pour un traitement de texte ou un tableur qui nécessitent des détails au pixel près.

Le convertisseur et les utilitaires annexes

Il est lui aussi de très bonne facture et très simple d'emploi, et permet la traduction du format DCTV (qui est codé sur des images Hires Amiga) en d'autres formats comme le HAM, le 24 bits IFF, etc... De plus, on peut retravailler les couleurs de l'image, on a les mêmes options de traitement de l'image qu'au digitaliseur, et différents choix de dithering. Un mini ***Art Department Pro 2***, en quelque sorte.

Le DCTV est aussi livré avec quelques utilitaires annexes :

- IFFtoDCTV : convertisseur IFF 24 bits -> format DCTV;
- S4DTOILBM : traduit les trois fichiers 24 bits rouge, vert et bleu générés par Sculpt-4D au format IFF 24 bits;
- SetPatchMrgCop : d'après la doc, corrige un défaut des lignes inférieures de l'affichage Amiga;
- DoLace : Utilitaire qui force la sortie de l'Amiga à être entrelacée, et ainsi utilisable en vidéo;
- DISP et un visualiseur d'images. En fait n'importe quel visualiseur peut faire l'affaire.

- View fait le même travail que DISP, mais il visualise aussi les animations. A propos d'animations, il y a une démo assez impressionnante d'une animation en 32768 couleurs (réalisée avec scenery-animator), mais l'image est de taille assez réduite. Pour des animations plein écran, le 68000 sera hélas trop lent, et on devra recourir à une carte accélératrice.

Conclusion

J'ai beaucoup apprécié le DCTV car même avec une configuration relativement modeste, il permet de goûter aux joies du 16 millions de couleurs sans carte accélératrice, ce que ne permettent pas ses concurrents qui font du 24 bits. En effet le software du DCTV est excellent et permet de bien exploiter les possibilités nouvelles qui sont offertes, sachant qu'il travaille à une vitesse convenable pour du 68000. Par contre, le moirage dû au signal composite peut devenir gênant à la longue, surtout si on reste de longues heures devant l'écran. C'est l'inconvénient majeur du DCTV. Son prix est de 4890 Frs. A vous de juger ...

David Coronat

L'installation

Le manuel spiralé est clair, avec des sections "installation" (courte), "tutorial" (que j'ai faite jusqu'au bout !) et "reference" (fonction par fonction). Ah! Une critique: je suis peut-être un peu tâtillon, mais je n'aime pas déballer un truc et être obligé de repartir aussitôt acheter le complément PAL : ce n'est pas pour le prix d'un bout de câble 75 ohms mais j'aurai bien aimé trouver le-dit câble dans la boîte, surtout quand il est indispensable pour le fonctionnement.

Grâce à la notice en français, impossible de se tromper : on éteint tout, on branche et ça marche ! Je lance l'image qui permet d'ajuster l'unique réglage du boîtier et l'installation matérielle est finie. Le boîtier comporte 2 câbles ; le premier se branche avec une prise gigogne sur la sortie vidéo RVB de votre Amiga, le second sur sa prise parallèle Centronics (si vous voulez digitaliser des images). Le fameux câble 75 ohms se branche entre la DCTV et le moniteur (ou la télévision, ou le magnétoscope) vidéo composite. Toujours pour digitaliser, il vous faut également une caméra à sortie vidéo composite PAL.

Je conseille de 3 à 5 Moctets de RAM et un disque dur pour un travail sérieux. Cependant, le logiciel est livré en deux versions (1Moctet et plus...), la première permettant quand même de digitaliser et retravailler des images avec un Amiga 1Moctet. Un truc du père Squonk : je vous conseille également le nouveau Chipset pour avoir un peu plus de 512 Koctets de "chip" RAM pour utiliser les stencils et autres Undo...

La digitalisation

Le DCTV n'est pas un "framegrabber". Il a besoin d'une source vidéo stable pendant 6 à 10 secondes pour effectuer la digitalisation. La qualité obtenue est bonne. Très bonne même puisque l'éclairage par tube néon au plafond (la nuit) a suffi à digitaliser une photo avec un rendu proche de certains digitaliseurs sous les spots ! Le processus de digitalisation peut être interrompu puis repris ce qui permet de créer quelques effets rigolos comme les distorsions verticales ou les changements de fonds... Une fois l'image capturée, on peut retoucher les couleurs, les teintes, la luminosité, le contraste et le piqué grâce à des gadgets tout en gardant l'image originale en mémoire. Ceci permet d'expérimenter les différents réglages jusqu'à trouver les plus appropriés.

Une fois satisfait de votre image, vous pouvez la sauvegarder sous 3 formats différents : IFF 24 bits, le plus gourmand (800 à 900 Koctets) mais qui a l'avantage de pouvoir être relu directement par des programmes de mise en page comme ProPage ; en format "raw" plus petit (à peu près 500 Koctets) qui lui n'est compris que par le programme DCTV et enfin en IFF (de 640x200, 8 couleurs = 36 Koctets à 736x482, 16 couleurs = 150 Koctets). A part la taille, ce dernier format est moins intéressant puisqu'une bonne partie des informations de digitalisation disparaissent du même coup.

Le dessin

A mon avis il s'agit de l'un des meilleurs programmes de dessin que nous ayons eu l'occasion de manipuler. Il est difficile de faire une liste de toutes les fonctions disponibles. Tous les outils de base sont présents ; j'ai surtout remarqué la possibilité de tracer de véritables courbes de Bézier, ce qui est rare. Il y a bien sûr les stencils, les remplissages, le pistolet à peinture qui permet de "mélanger" 2 images avec une facilité déconcertante ("rub-thru"). Parmi les nouveautés qui m'ont impressionné figure la vrai palette où l'on peut mélanger les couleurs provenant de godets et sélectionner la bonne du bout du pinceau. Un mode de peinture "à l'eau" a l'amusante propriété d'éclaircir la couleur du pinceau au fur et à mesure que vous l'utilisez... Une fonction "filtre vidéo" permet de corriger la partie d'image sous la brosse pour avoir un meilleur rendu en sortie vidéo composite. Une fonction "spiral gradient" applique le gradient original au remplissage de cercles.

Mais l'un des concepts clé du DCTV est de pouvoir modifier séparément les composantes de couleur (chrominance) et de luminosité (luminance) d'un point à l'écran. Il est ainsi possible de "recolorer" une voiture ou une grenouille sans toucher aux "détails" de l'image. Cette distinction luminance/chrominance associée à la facilité d'utilisation de la palette de couleurs rend la peinture avec toutes ces couleurs aussi simple que le dessin en seize couleurs avec DPaint.

Parmi les mauvais points, je citerai seulement l'utilisation débile de boutons de cyclage pour les choix des remplissages (déterminer le cyclage relève de la loterie) et le traitement du texte qui se fait hors de la "toile" en différé, sans possiblité de spécifier le chemin d'accès des "fonts".

Les utilitaires

Sur le module de conversion, je ne dirai pas grand chose, si ce n'est qu'il possède les mêmes possibilités de réglage que la digitalisation (couleurs, teintes, luminosité, contraste et piqué) et qu'il a trois algorithmes de "dithering" différents (ordonné, diffus et moyen). Les résultats en sortie sont variables. A mon avis, il vaut mieux utiliser un outil comme Art Department.

Par contre, sur les disquettes fournies figurent quelques utilitaires fort intéressants. Je commence par "View" un programme redistribuable capable d'afficher les images fixes dans une quantité de formats différents et de jouer des animations en cyclage ou non. Il est très bien fait, ne demandant que rarement des informations sur l'image à charger.

Viennent ensuite 2 utilitaires Shell pour convertir des images IFF et Sculpt 4D en format DCTV. Comme indiqué dans la doc, il vaut mieux les utiliser avec DiskMaster II ou au pire avec la fonction SPAT de sélection multiple de fichier fournie avec le Workbench si on doit les utiliser sur des lots d'images comme en animation.

Restent 2 petites fonctions pour passer en entrelacé sans réinitialisez (merci le 1.3) et pour corriger le fameux bug PAL/4 bitplanes/hires/lignes>256 (re-merci le 1.3).

Compatiblités

Le DCTV est compatible avec lui-même, ce qui est bien (pas de gourous constatés), j'ai également vu ***Art Department Pro 2*** générer directement du DCTV. Dans les petits papiers, citons : ***Imagine 2.0***; ***Scenery Animator***, ***3D Pro*** version 2, ***Vista Pro***, ***Draw 4D Pro*** *(n'y a t-il que des "pros" içi?)*. Je parle içi de travail en mode DCTV. Il est toujours possible d'utiliser les programmes existant capables de charger une image IFF, du moment que le programme en question ne modifie pas l'image (la ligne en haut et celle à gauche). Pour les programmes "multimédias" comme ***AmigaVision*** ou ***Scala***, cela se résume au mauvais fonctionnement de quelques effets (apparition et scroll par le haut ou par la gauche par bandes). Notez qu'il est possible de charger des images DCTV sous ***DPaint*** et de créer une animation !

Conclusion

Vous vous doutez que pour motiver Squonk (qui est une bestiole plutôt placide et pleurnicheuse) sur la vidéo, il faut qu'il y ait de bonnes raisons: pour la première fois dans l'histoire de l'informatique personnelle, je considère qu'il est possible à un particulier de faire de la vidéo animée : un camescope avec entrée/sortie PAL composite (comme second magnéto), un magnétoscope à entrée PAL assez stable en image/image, un genlock simple et de bonne qualité, un Amiga avec le DCTV et quelques programmes (DPaint, DCTV, Scala, Art Department Pro) et vous avez un mini-studio chez vous.

Squonk

PS: je remercie François Gastaldo pour son aimable coopération et CIS pour m'avoir prêté "la bête".

DCTV

Les Explications

Après le test paru dans AmigaNews de Février (N°43), des critiques furent émises quant aux résultats obtenus. Certaines d'entres elles sont fondées, d'autres non.

La plupart des critiques concernaient le nombre de couleurs obtenues en animation et dans le logiciel de dessin. Après tous les contre-tests effectués sur notre premier DCTV nos résultats étaient toujours les mêmes. Grâce à l'amabilité de C.I.S., le distributeur, un nouveau DCTV est désormais entre nos mains et ce que nous pressentions fut confirmé. Le premier DCTV était légèrement déréglé, mais... Nous avons donc décidé de refaire le point sur ce produit si particulier.

Mise au Point

Nous allons expliquer tous nos dires de l'article précédent, en changer certains mais aussi en confirmer d'autres.

Avant de commencer, l'image de présentation de cet article nous montre le Package complet qui vous est fourni lors de l'achat du produit: 4 disquettes contenant tous les utilitaires du DCTV, une documentation complète en Anglais *(C.I.S nous informe cependant que la traduction ne saurait tarder)*, et le produit lui-même qui n'a pas changé depuis la dernière fois.

Le principe

Faisons un peu le point. Il est difficile de comparer une carte genre les cartes 24 bits possédant leur propre mémoire et codant l'image en tant que points et bitplanes (c'est à dire le principe conventionnel) et le DCTV. C'est difficile car le DCTV ne possède pas un codage conventionnel de l'image et c'est ici que réside sa différence et c'est aussi son principe de fonctionnement.

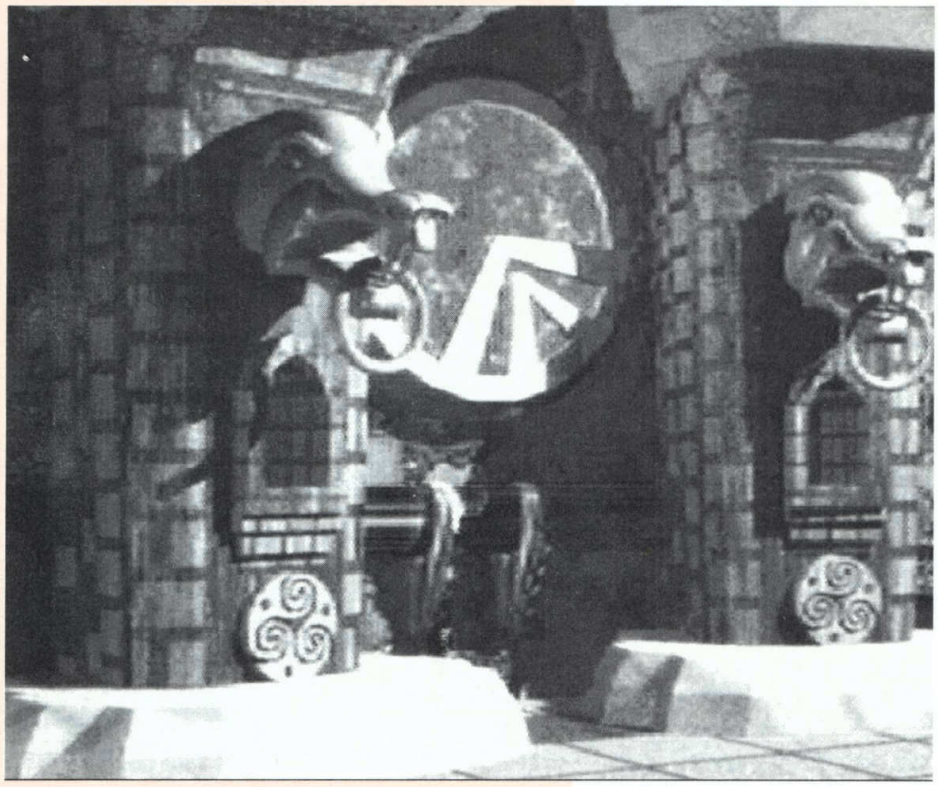
Le DCTV traite l'information particulièrement. Il décompose le signal composite comme une digitalisation et le code à sa façon pour en sortir un fichier reconnu par l'Amiga comme un fichier Hires en 16 couleurs mais qui en fait est tout autre.

Pour l'affichage, l'image reconnue par l'Amiga comme un fichier Hires 4 Bit-Plans (736x560 16 couleurs) sera donc décodée par le DCTV et recomposée dans son vrai type, c'est à dire avec un nombre plus important de couleurs. C'est un peu compliqué à comprendre. Imaginons un digitalisateur de son qui digitalise, avec un micro, une musique. Celle-ci sera donc numérisée et stockée sous forme de fichier dans l'Amiga (transformation de l'Analogique en Numérique). Pour reproduire ce son le décodage du fichier se fait par la transformation du Numérique en Analogique pour ensuite aller vers le haut-parleur. En remplaçant le son par une image (un signal composite ou composante) on a le principe du DCTV.

Bien sûr le principe est poussé à l'extrême dans le DCTV et beaucoup plus complexe à expliquer en détail.

Résolution

On m'a reproché d'avoir dit que le DCTV offre une résolution de l'ordre de 384x570 pixels. Incompréhensible, on m'a dit, alors que le fichier est sauvé en

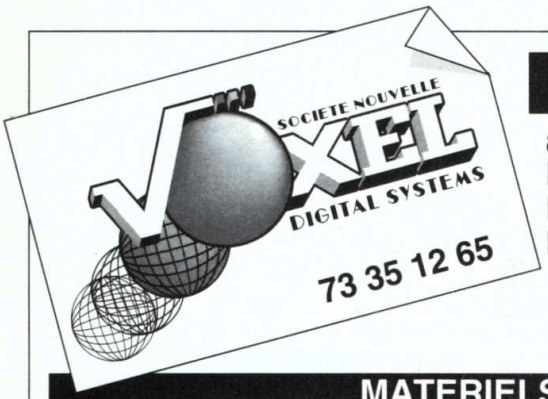


736x570 donc en Hires. Je m'explique: comme nous l'avons vu, le principe du DCTV est différent des autres cartes et même de l'Amiga. Le fichier DCTV affiché sous Deluxe Paint en Hires est, une fois décodé par le DCTV, reconstruit sous une forme légèrement différente. Lors de l'emploi de mires vidéo spécifiques, l'information affichée par le DCTV est équivalente à la résolution avoisinant les 360 pixels par ligne, le nombre de lignes, lui, ne changeant pas. Voici pourquoi nous avons affirmé ceci la dernière fois. Evidemment nous aurions dû l'expliquer. Je tiens à la disposition des sceptiques la mire test vidéo s'ils le désirent.

Les Couleurs

Le principe du DCTV s'applique aussi pour le nombre de couleurs utilisables. Comme tout signal vidéo digitalisé, ce n'est plus des points que l'on sauve mais une information globale d'une ligne contenant les points mais aussi les couleurs et beaucoup d'autres choses, et tout ceci mélangé. Dans ce principe la qualité d'une image dépend énormément de la qualité du signal.

Comme le DCTV ne gère pas vraiment les couleurs sous forme de bit-plans, une estimation des couleurs est assez aléatoire. Cependant une fourchette peut être don-



JUIN : FETE DE LA MUSIQUE ...

alors FAITES DE LA MUSIQUE !
BARS & PIPES PROFESSIONAL version Française 3200
DIGITALISEUR SON 12 BITS SUNRIZE avec soft 4740
DIGITAL SOUND STUDIO 8 BITS VF par CIS 890

MATERIELS

AMIGA 500+, WB v2.0, 1Mb ChipRam	3290
AMIGA 500 v1.3	2890
AMIGA 2000, WB v2.0, Denise ECS	5490
idem + moniteur A1083S ou VISTO	+ 2000
AMIGA 3000 2Mb, HD 50Mo, A1960	20990
AMIGA 3000 UNIX 6Mo, HD 105Mo, Unix 5.4, écran Couleur Multisynch A1960, WB v 2.0	30990
AMIGA 3000 TOWER 6Mb, HD 105Mo	23990
AMIGA CDTV, clavier, souris, floppy, 2CD	6590
AMIGA 600, WB v2.0, 1Mb Chip	3690

PERIPHERIQUES

Scanners SHARP 24 bits, A4/A3, 300/600 dpi	☎
HP DESKJET 500 C, 300 dpi couleur + driver	8490
Disques Durs SCSI de 52Mo à 1,6Go	☎
LASER A4 Postscript 2, RISC, 300 dpi	22500
LASER A3 Postscript 2, RISC, 400 dpi	56500
PROGRESSIVE '040, 28MHz, 8Mb	22500
FUSION FORTY '040, 28 MHz, 4 Mb	19990
DOUBLETALK 2000 (réseau Appletalk)	3950
Moniteurs Couleur/N&B, 14 à 21" (PAO)	☎
VISIONA 24 bits, 2 Mo V-RAM	29050
HAM-E PLUS 384x560, 24 bits	
A-VIDEO 24 bits, 768x580, A500/2000	4750

Prix TTC révisables sans préavis

DU GRAPHISME EN 24 BITS

- HARLEQUIN, 2 Mb, Alpha Channel et TV-PAINT V1.8	33200
- GVP VISION 24 YC/PAL + Pack logiciels (Caligari, Scala Macropaint et TV-Paint IV24)	23700
- SpaceArt VD2001 + TV-PAINT	21930
- A-VIDEO 24 + Pack logiciels (AV-Paint, Opéra et TV-Paint)	6590
- CALIGARI 2	2990

ET DES BONNES AFFAIRES

Disques Durs d'occasion pour A2000 (controleurs Commodore + HD 20 ou 40 Mo), testés et approuvés à partir de 800 Francs TTC !!! (Quantité limitée)

TOUS LES LOGICIELS

D-PAINT IV, VF par CIS	950
SCULPT- Animate 4D	3590
ProPAGE 2.1 VF + ProDraw 2.0	2990
PROPAGE 3.0 version Anglaise	2490
ART DEPARTMENT PRO 2.1 A	2480
P.P.M. V2.1 F (V2.2 A ☎)	3390
DiskMaster V1.4 Doc VF	290
3D Professional V2.0 (dispo? ☎)	3700
REAL 3D PRO V1.4 VF	4400

TOUS LES PRODUITS GVP

HCD+S2, 30 Mo SCSI, pour A2000	3290
HD500+, 120 Mo Q, 2Mo - A500	6890
COMBO 325, 'ECO30 25MHz, 1Mb	6990
COMBO 340, 'ECO30 40MHz, 4Mb	10990
COMBO 350, 68030 50MHz, 4Mb	15990
G-FORCE '040, 28MHz 2 Mb - A3000	22520
Cartes pour HD500+	
- AT 286, 16MHz	2990
- Mini '030, 40MHz	☎

... ET TOUS LES AUTRES

512K + horloge pour A500	450
SYQUEST 44Mo 20ms interne.	3790
SYQUEST 88Mo 20ms interne.	6990
cartouche 44 Mo / 88 Mo	790 / 950
CD réinscriptible 3.5" 128 Mo ext.	14500
cartouche CD 3.5" 128 Mo	890
Modif. A500 v1.3 rév.6 / 1Mb Chip	550
XETEC CD-ROM + 2 CD Fish, interne	5890
Kit 2.0 A500/2000, (Rom + doc + disk)	890

SERVICES "PLUS"

- **Flashage PAO AMIGA DIRECT** films & bromures sur Linotronic 330, séparations QuadriChromie, Chromalins ...
- **Sorties couleurs A4 / 16 Mio** sur Imprimante à Sublimation (Qualité Photo !) : **300F TTC**
- Calculs Images & Anims 3D (la nuit) ...

Contactez-nous !

S.N. VOXEL DIGITAL SYSTEMS, Distributeur Agréé COMMODORE-AMIGA 3000, Revendeur GVP, SHARP.
Adresse Service VPC, Services PLUS : Boite Postale 38, 63540 ROMAGNAT - Tél. : **73.35.12.65** - Fax : **73.34.85.70**

Réglement par chèque à la commande, C.R. 50% à la commande, participation aux frais de port 50 F.

née. Nous avions dit que le DCTV proposait un affichage en 16 millions de couleurs, c'est un peu euphorique. Il est très difficile de donner le nombre de couleurs contenues dans un signal composite. Après beaucoup d'investigations auprès des spécialistes du signal, nous avons déduit qu'un signal composite standard offre un maximum d'environ 100 000 couleurs à l'écran sur une palette considérée comme infinie; ou plutôt limitée au type de signal (légèrement inférieure à 24 bit-plans dans notre cas). Mais le fait de travailler en composite a aussi son bon côté: celui d'adoucir tous les contours et donc par conséquence les dégradés.

Que les autres cartes vidéo 24 bits ne chantent pas victoire trop vite. Avec une résolution de 640x512 pixels, il ne peut avoir plus de 327 680 pixels différents dont beaucoup possèdent la même couleur. Ce qui fait que dans une telle image 24-bits on ne trouve pratiquement jamais plus de 40 000 couleurs différentes.

La palette globale, elle, est donc importante car c'est elle qui va définir la qualité de tel ou tel dégradé sur une image. En considérant que celle du DCTV est dépendante du signal composite qui va permettre l'affichage, elle se rapproche vraiment du 24 bit-plans sans pour autant l'atteindre (ici aussi des images test existent).

Une autre preuve de ceci est que une image 24 bits chargée par le DCTV puis re-sauvegardée en format 24 bits sera légèrement altérée. Mais l'aspect visuel global d'une image DCTV offre de toute façon une qualité réelle et souvent largement suffisante.

Les Animations

Tout ce qui a été dit plus haut est valable dans le cas des animations. Le format que nous appellerons désormais Hires DCTV sera limité aux performances de la vidéo composite avec toutes ses possibilités mais aussi ses restrictions. C'est cependant ici que par rapport à l'article précédent, la défaillance de notre premier DCTV nous a trompé. Seul le mode 3 plans fonctionnait réellement et nous en avions conclu que les Animations DCTV tournaient avec une palette équivalente à 15 bits (32000 couleurs). Comme on vient de parler du format spécial Hires DCTV, ceci n'est pas exact et doit être corrigé. Nous avons donc été trompé par le matériel. Cette excuse peut paraître facile mais elle est vraie. La correction doit donc être faite: le DCTV est capable d'animer dans les formats déjà décrits avec une palette que nous appel lerons Composite. On ne peut pas dire ni infinie, ni 24-bits réels, mais elle est suffisament étendue pour tenir tête aux cartes 24 bits. Le nombre de couleurs écran lui aussi peut être considéré comme "Composite". Je ne m'avancerai pas en donnant un chiffre. A vous de voir.

Conclusion Définitive

La vraie erreur dans l'article du N° 43 a été de vouloir comparer le DCTV à des cartes conventionnelles stockant l'image en points et en Bit-plans et surtout a faire des comparaisons comme si le DCTV était une carte à Bit-plans classique. Pour ce qui est des tableaux comparatifs entre cartes, ils restent valables même si le fait de marquer 24 bits pour le DCTV n'est pas correct.

Pour plus de détails sur le signal du DCTV ou les mires utilisées, écrivez moi (avec lettre réponse timbrée).

Enfin, cette polémique tend à faire oublier que le DCTV reste la meilleure alternative (bas prix) aux cartes 24 bits standards et fonctionne même sur des configurations modestes de 1.5 Mo minimum. Lors de ce deuxième test j'ai été surpris de la qualité que possède le DCTV à créer des animations colorées saisissantes, rapides et nécessitant peu de mémoire. C'est ici sa véritable force.

J'ai par contre été moins impressionné cette fois-ci par le logiciel de dessin. En effet il n'est pas possible d'isoler un seul pixel à l'écran (sauf avec la loupe). La visualisation n'est pas assez précise, et de plus les couleurs se trouvent modifiées dans le cas du dessin avec un pinceau ou autre outil d'un seul pixel de large. Par exemple, une ligne blanche verticale sur fond sombre devient grise sombre. Et si on trace une autre ligne à côté, espacée d'un pixel, les deux lignes deviennent multicolore.

Signalons aussi que le package comprend nombre d'utilitaires pour convertir les images ou les animations. Ces utilitaires (genre ADAM) fonctionnent bien et rapidement, ce qui est la qualité principale du DCTV. N'oublions pas non plus le digitaliseur (composite) de qualité contenu en standard dans le boitier du DCTV.

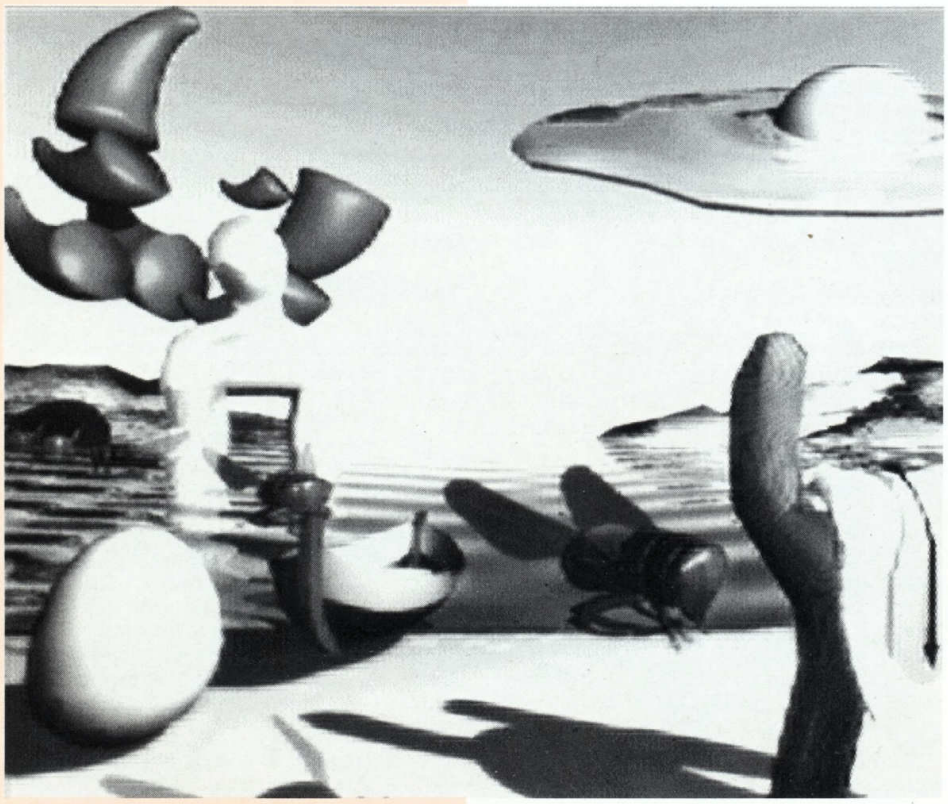
Note sur les autre formats

Le DCTV peut aussi bien visualiser des fichiers standards IFF ou HAM que les formats DCTV.

Il distingue la différence entre une image IFF normale (genre Dpaint) et un fichier DCTV (qui est aussi une image IFF), en constatant la présence ou absence des codes de contrôle en haut à gauche de l'image (codes non-visibles lors de l'affichage). S'il trouve ces codes, il transforme le fichier IFF en signal composite analogique (donc DCTV). Sinon, il affiche l'image standard IFF, mais en vidéo composite. On peut alors visualiser (ou/et enregistrer sur magnétoscope PAL) les images standards de l'Amiga grâce à ce système de codage.

Le format DCTV est maintenant disponible dans la plupart des programmes graphiques sur Amiga et son extension est en plein essor. Commodore va adapter le procédé DCTV à son système CD-ROM grand public, le CDTV.

Eric Laffont



STATION AMIGA 3000

A3000 : 68030 à 25 Mhz, Wb 2.0 et 1.3, lecteur HD, 2 Mo ram extens. à 18 Mo:
A3000 + DD Quantum 105 Mo ..... 18990 F + Multisynch 1960 ..... 22990 F
A3000 + DD Quantum 210 Mo ..... 21990 F + Multisynch 1960 ..... 25990 F

EXTENSION MEMOIRE POUR AMIGA 3000 :
1 Mo ram ..... 500 F 4 Mo ram ..... 1600 F 8 Mo ram ..... 3000 F

DISQUES DURS EXTERNES POUR AMIGA 3000 :!
Quantum externe + alim, 52 Mo .. 2690 F 105 Mo .. 3690 F 210 Mo .. 6090 F

TEL : (1) 60 13 12 23
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 600

Le dernier né : 1 Mo ram, lecteur 3,5 p, lecteur carte mémoire :
A600 + péritel ..... 3540 F Extens. mémoire 1 Mo ..... nc
A600 + DD 20 Mo..... 4940 F Disque dur IDE 60 Mo .....5490 F

SUPER PROMO DU MOIS

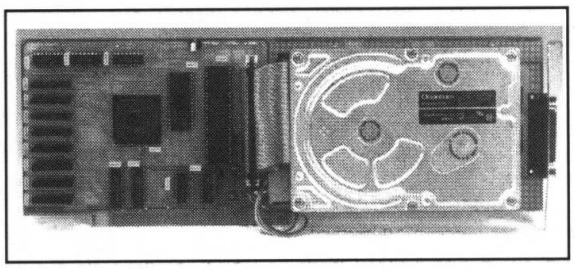
Amiga 2000 récents, Wb 1.3, garantis 6 mois
A2000 seul ..... 2990 F
A2000 + DD SCSI 20 Mo ..... 4790 F

EXTENS. MEMOIRE A2000

compacte, 2 Mo extensible à 8 par palier de 2 Mo
2 Mo ..... 1190 F 6 Mo ..... 2590 F
4 Mo ..... 1890 F 8 Mo ..... 3290 F

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



POUR AMIGA 500 : ADD 500

QUANTUM 52 Mo, 17 ms, sans ext. mém ..... 2990 F
QUANTUM 52 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3290 F
QUANTUM 105 Mo, 17 ms, sans ext. mém ..... 3890 F
QUANTUM 105 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 4290 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 52 Mo, 17ms, sans ext. mém ..... 2590 F
QUANTUM 52 Mo, 17ms, 0 Ko ..... 2990 F
QUANTUM 105 Mo, 17 ms, sans ext. mém..... 3590 F
QUANTUM 105 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3990 F
QUANTUM 210 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 6290 F

MEMOIRES POUR ADD

KIT 512 Ko ..... 250 F KIT 2 Mo ..... 850 F
KIT 1 Mo ..... 500 F KIT 4 Mo ..... 1600 F

Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Amiga News sept 91).

CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique, jeux, slide-shows,...)

GARANTIE 2 ANS

PROMOTION STATION A2000

AMIGA 2000 + DD Quantum 52 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 7590 F
AMIGA 2000 + DD Quantum105 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 8590 F

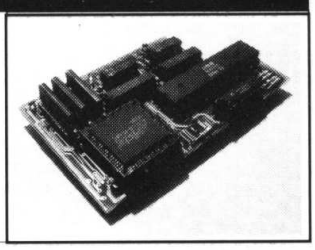
DISQUES AMOVIBLES SYQUEST

Syquest interne pour A2000, 20 ms, cartouche comprise 44 Mo ..... 3490 F 88 Mo ..... 4790 F
Syquest externe pour A500/A3000, 20ms, cartouche comprise 44 Mo ..... 6140 F 88 Mo ..... 8140 F

CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24 + AVANIM

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.

AVIDEO 12 ..... 2490 F AVIDEO 24 ..... 4490 F AVIDEO PRO : AVIDEO 24 + TVPAINT ..... 6290 F



PROMO A500+

INCROYABLE:
Station A500 + équipée d'un disque dur Quantum 52 Mo et d'une extension mémoire de 0 à 4 Mo..... 5490 F
2 Mo ram supplém.. ..... 850 F
Moniteur 1083S ..... 1950 F

IMPRIMANTES

MPS1270 : 80 col, 160 cps, jet d'encre, monochrome ..... 1540 F
MPS1500C : 80 col, 120 cps, 9 aiguilles, couleur ..... 1540 F

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) ..... 530 F interne (A2000) .....650 F
externe .... 590 F +blitz, anticlic, antivirus..... 700 F

MEMOIRE

A500 : 512 ko ss horloge .....240 F + horloge .... 280 F
ADRAM-500 : extension mémoire externe pour A500 :
1 Mo .....1290 F 2 Mo ..... 1690 F 4 Mo ..... 2290 F
Extension 1 Mo pour A500+ (2 Mo chip ram) ..... 490 F
MEGACHIP : 2 Mo chip ram + SupFatAgnus ..... 2290 F

BOITIER TOWER HIQ A500

LE GRAND SUCCES DE L'AMIEXPO DE BERLIN :
HIQ vous permet de transformer votre Amiga 500 en Amiga 2000 et d'avoir accès à tous les slots du 2000 . Le boitier vertical HIQ comprend : 5 slots B2000 , 1 slot CPU, 1 slot FULL VIDEO, 4 slots PC, 1 alimentation, connecteurs pour lecteurs 3,5" ou 5,25", clavier séparé.
HIQ TOWER A500 ..... 4290 F

CARTES ACCELERATRICES

P ROGRESSIVE PERIPHERALS & SOFTWARE
La plus performante des cartes accélératrices pour Amiga 2000 et Amiga 3000 :
68040 à 28 Mhz, 22 Mips, jusqu'à 32 Mo ram, Upgrade 33 Mhz et 40 Mhz, livrée avec le logiciel IMAGINE 2.0
MERCURY pour Amiga 3000 ..... 18400 F
PROGRESSIVE 040 pour Amiga 2000 ..... 20900 F

PERIPHERIQUES

DD (seul) SCSI Quantum 52 Mo ..... 1990 F
DD (seul) SCSI Quantum 105 Mo ..... 3090 F
DD (seul) SCSI Quantum 210 Mo ..... 5290 F
ATONCE Classic AT286 à 8 Mhz ..... 1040 F
ATONCE Plus, AT286 à 16 Mhz + 512 ko ram ..... 2290 F
Accélérateur ADSPEED, A500/2000, 14,3 Mhz. ..... 1690 F
Multikickstart (boote en 2.0 en 1.3) ..... 290 F
Composants et autres périphériques Commodore ..... nc
Exceptionnel : carte-mère A500 complète ..... 1400 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti1 an. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port 60 F. Contre- remboursement et carte bleue, supplément de 40 F. Frais d'expédition des ordinateurs (nous consulter)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande par chèque ou en contre-remboursement
par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_| |_|_| DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	

UN AMIGA RAJEUNI

J'AI TRANSFORME MON 2000A EN 2000B

Six années de bons et loyaux services, voilà comment je peux résumer ces dernières années avec mon Amiga 2000. Acheté en 1986, celui-ci n'a jamais rendu visite aux services de réparation de Commodore. Oui mais voilà : la technologie a beaucoup progressé depuis cette date et le temps est venu de le mettre à niveau. Je me suis donc mis en tête de le doter d'une carte-mère récente. Cela n'a pas été sans mal...

Je ne garantis pas l'exactitude de tout ce qui suit: il s'agit pour la plupart d'informations recueillies de-ci de-là, Commodore étant assez discret sur certaines notions. A commencer par la nomenclature des révisions. Mon Amiga est une révision 4.3. La dernière révision de carte-mère est la 6.2, et c'est donc celle-ci que je me suis efforcé d'obtenir. Entre ces deux révisions, les noms des cartes-mères sont passés du nom de code 2000A à 2000B. D'après ce que j'ai vu, il semblerait que les révisions 4.5 possédaient déjà les nouveaux circuits, et peut-être même les 4.4. J'aurais tendance à dire que la dénomination est passée à 2000B à partir de cette révision.

Pourquoi?

Deux raisons ont motivé la décision de mettre mon Amiga à niveau. La première est naturellement la Fat Agnus. Sur les 2000A, Agnus ne peut adresser que 512K de mémoire vidéo. Les 2000B en autorisent un méga. Je fais très peu d'applications graphiques mais mon Workbench Overscan ne me laissait que 380K de chip mem. De plus, certains jeux (Formula one GP par exemple) requièrent une certaine quantité de mémoire vidéo continue et m'obligeaient à rebooter en 1.3 pour pouvoir jouer.

L'autre raison, c'est l'accélératrice. Je possède une A2630, de Commodore, donc, et pour les révisions 4.3, il est clairement précisé dans la documentation qu'il faut se passer du 68000 si on veut utiliser la carte. Adieu le mode 68000 et bonjour les divers gourous de certains jeux qui ont tendance à chatouiller le système de très près. Là commencent mes aventures...

Une carte bien vide...

J'ai donc commandé une carte-mère révision 6.2 par l'intermédiaire d'un ami possédant une boutique de réparation d'appareils électroniques (salut Thierry!). Attente raisonnable (une dizaine de jours) et première surprise à la réception : la carte-mère est vide de tous composants...

C'est un choc. Aidé de mes deux acolytes, Sr. et Worf, nous commençons donc une analyse détaillée de ce qui est à faire. Les circuits de la 4.3 réutilisables sont a priori: le 68000, les deux 8520, Gary, Denise et Paula (je ne crois pas en oublier). Je dois bien naturellement acheter la Fat Agnus à part, car elle ne figure pas sur la 4.3.

Un composant mystère

Re-commande. Pour la Fat Agnus cette fois. Mais nous constatons tout de même une anomalie dans notre beau plan: alors que la 4.3 est devenue déserte à son tour suite à la migration de tous ses circuits vers la 6.2, un emplacement sur cette dernière reste désespérement vide. Gasp! Un nouveau circuit serait-il apparu avec les 2000B?

Coups d'oeil frénétiques à la *Bible de l'Amiga*, au manuel, ques tions sur les News et bientôt le coupable est identifié. A l'emplacement indiqué U800 sur la carte doit figurer un circuit référencé sous le numéro 5721 et surnommé BUSTER. C'est lui qui est responsable de la gestion du bus et également du trafic sur la carte PC. Pas étonnant que l'Amiga ait refusé de démarrer... Quelque peu inquiet quant à la bonne santé des composants qui étaient déjà présents sur la carte lors de la tentative d'allumage, je fais donc une nouvelle commande pour Buster...

Un circuit qui en cache un autre

Buster arrive rapidement grâce à la diligence de Thierry. Nouvelle séance de chirurgie: Buster intègre rapidement sa place, l'interrupteur passe une nouvelle fois sur la position ON et, oh! surprise, aucun changement dans le comportement de l'Amiga dont l'état de santé commence à m'inquiéter sérieusement. Même pas une diode qui clignote...

Consternation, consultation et soudain illumination, rapidement confirmée par un coup d'oeil sur la 4.3: celle-ci est bel et bien déserte. Question: où se trouve l'ancienne Agnus?!? Il est bien évident que nous ne l'avons pas transférée sur la 6.2.

Une mauvaise réduction

En fait, c'est ce qui s'est passé. Apprenez que si les 6.2 contiennent en toutes lettres les surnoms donnés aux composants, il n'en est pas de même pour les 4.3.

D'où la méprise. Suggestion de Worf: peut-être ce que nous avons supposé être Gary est en fait Agnus et il ne se trouve donc pas à sa place sur la 6.2. Les vagues souvenirs remontent à la surface: il semblerait que Gary soit également apparu avec les 2000B. Notre erreur est en fait compréhensible : sur les trois circuits (Denise, Gary et Paula), nous ne possédions que deux numéros de référence. Par élimination, nous avions supposé que Gary était ce qui restait mais c'était en fait Agnus (vous suivez, là? Rassurez-vous, je résume tout à la fin. Restez éveillé!).

Renseignements pris, le nouveau Gary porte la référence 5719. Commande illico, pas nécessaire en fait car le composant est en stock. L'ancienne Agnus saute donc et Gary prend sa place. Résultat encourageant cette fois: l'Amiga réclame un Workbench. Oh joie! Nous voilà enfin au bout de nos peines.

Que nenni.

Un dernier test de perspicacité

Tout fonctionne à merveille à mesure que les cartes reprennent leur emplacement (disque dur autoboot, accélératrice, ram, carte XT) et voilà que l'Amiga se replonge en léthargie dès que nous essayons de le démarrer avec le capot... et marche à merveille dès que nous enlevons celui-ci!

La tension monte. Vérification draconienne des cartes, des nappes, tentatives d'isolement avec un journal (!), rien n'y fait. C'est à s'arracher les cheveux. A moitié rassuré, je me dis que je pourrais toujours rédiger mes articles avec un Amiga ouvert, mais quand même...

Un coup d'oeil à la documentation de la 2630 finit par nous donner la solution au problème: j'avais dû positionner un jumper afin de signifier à la carte qu'elle ne devait pas s'attendre à trouver de 68000. Ce n'est plus le cas désormais. Le jumper saute, et mon Amiga démarre enfin correctement même avec le capot! Si quelqu'un arrive à me dire en quoi la présence du capot pouvait l'empêcher de démarrer, il aura droit à toute ma reconnaissance.

Résumé

Pour ceux que l'expérience tente, voici donc la liste de ce que vous devez acheter si vous voulez mettre votre Amiga à niveau:

- une carte-mère 6.2
- une Fat Agnus
- Buster (5721)
- Gary (5719)

Prévoyez également une pince à composants. Petit détail : la Fat Agnus se place de travers. Insérez-la avec la flèche en face du petit point. Ca semble bête de se tromper (malgré le détrompeur...) mais nous l'avons quand même fait et la sortir de son boitié carré n'est pas une sinécure, la pince à composants étant complètement inefficace dans ce cas...

Pour information et pour vous éviter les mêmes errements que nous lors du transfert des composants, voici les références des autres circuits spécialisés:

- Denise : 8362
- Paula : 8384

Coût total de l'opération : environ 3000F. Ce n'est pas donné...

Mon conseil? Si vous pouvez faire faire le travail par quelqu'un d'autre pour un prix équivalent, n'hésitez pas! Cela dit, je rends une fois de plus hommage à Commodore car l'Amiga n'a jamais grillé malgré tous les mauvais traitements que nous lui avons fait subir (la présence de deux Agnus sur la carte m'avait quelque peu inquiété...).

Remerciements

Toute ma gratitude va à Thierry de chez Micro-Elec qui a su faire rapidement diligence pour les nombreuses commandes que je lui ai passées (Micro-Elec, 30 bd. Maréchal Juin, 06800 CAGNES/MER). Et naturellement, mon nouvel Amiga ne serait pas ce qu'il est sans mon homonyme Cédric Sr. et son assistant klingon, Worf. Merci à vous deux, je vous dois un Macdo!

Cédric Beust

FUTURO
INFORMATIQUE
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA
8 bis, rue du 93e R.I.
85000 LA ROCHE SUR YON
✆ 51 46 03 64 - fax 51 462 294
Pour réussir son investissement Vidéo-informatique
AMIGA 2000 - 3000 - GENLOCKS
LOGICIELS TITRAGE - EFFETS SPECIAUX
DESSIN - IMAGE DE SYNTHESE...
NOUVEAU !!!
IMPACT VISION 24
LA CARTE VIDEO 24bits pour Amiga 200/3000. Plus qu'un super-Genlock, c'est une carte graphique 24 bits qui affiche en 16 millions de couleurs, numérise en temps réel, permet (avec hardware) le travail en vidéo numérique -enregistrement sur disque dur, incrustation d'une image dans l'autre, ...-, dés-entrelace, accepte et affiche le RGB, PAL ou Y/C. Livrée avec Caligari IV24, Scala IV24, MacroPaint IV24. Sortie broadcast sur multisync ou 1083/84 ! ELLE EST MAGIQUE !
A partir de TTC 19990F
Installation sur site gratuite (jusqu'à 300 km) jusqu'au 30-06-92.
Dessinez, digitalisez et affichez en 24bits sur n'importe quel Amiga !
Digitalise en 10 secondes à partir de n'importe quelle source vidéo ; affiche et capture des images en haute résolution 24bits ; échange vers/depuis n'importe quel fichier IFF (y compris HAM et IFF-24bits) ; 3 logiciels de dessin, capture et conversion sont inclus ; DCTV fonctionne avec les programmes de dessin classiques (Ouahhh les anims Imagine lancées par DPaint ou Scala en 24bits !) - 1 méga nécessaire
DCTV PAL NOUVEAU PRIX ! 4990F
DERNIERE MINUTE : Bientôt disponible, un module externe permettant d'encoder le signal DCTV en RGB, donc d'afficher en RGB, de genlocker en 24bits, à un prix... WHOUAA!
MATERIEL - LOGICIELS
EXPO PERMANENTE
CARTES 68030, 68040, CARTE 24BITS
DISQUES DURS, SCANNERS Sharp
Logiciels PAO : PPage - PDraw
Logiciels 3D : Caligari 2.0 - Imagine

VU A TRAVERS LE POTINSCOPE 2000

Un Commodore "Slimline" (boîte à pizza). Le nouveau Amiga ressemblera t-il au Slimline?

*Les nouveaux Amiga de milieu de gamme ne sont pas encore là, mais la presse internationale n'arrête pas de les décrire dans leurs moindres détails. En France c'est le directeur de Commodore-France, Mr Georges Fornay, qui en a parlé le premier, annonçant dans un entretien avec Amiga Revue, l'arrivée imminente de toute une série de nouveautés, y compris le **300**, le **600**, le **1000 Plus**, et un **2000 "relooké"**. La presse ajoute l'Amiga **2200** et le **WorkStation** pour bonne mesure.*

Nous savons par notre courrier que les cinquantes pour cent de nos lecteurs qui possèdent un Amiga 2000 se posent des questions sur l'avenir de leur machine. (Oui, nous commençons à avoir quelques résultats à notre questionnaire de l'année dernière. Nous en publierons très bientôt un rapport detaillé. Alors nous sommes allés faire un tour dans le monde des rumeurs pour vous aider à faire passer le temps en attendant la sortie des nouveautés si longtemps attendues.

Amazing

Dans le journal américain *Amazing Computing,* le correspondant diabolique des couloirs, el **Bandito** raconte qu'il a appris que Commodore compte sortir jusqu'à six nouvelles machines cette année, y compris le 600 et 600HD (déjà lancés en Europe), et que ces lancements vont arriver plus vite que prévu. Ce n'est pas étonnant, car les baisses de prix et les avances technologiques chez Mac et PC ont subitement donné un air de vieux à l'Amiga 2000 et tout le monde ne peut pas s'offrir un 3000.

D'après le Bandito plusieurs ces nouveautés seront basées sur le jeu de processeurs de la nouvelle génération, avec davantage de couleurs. Il cite une machine nommée provisoirement l'**A1000 Plus**, avec le nouveau chip set et processeur 68030 cadencé à 25MHz, qui aura un prix d'environ $2500, et une machine avec 68040 pour laquelle il suggère le nom de **A3000 Plus**. Il prévoit également un **nouveau CDTV** pour la fin de l'année à un prix inférieur à $500. Cette machine aurait, selon lui, une affichage DCTV incorporé, et n'aurait plus besoin de "caddy" pour recevoir un CD ROM disk.

Shopper

Le journal britannique *Amiga Shopper* a publié la liste suivante de possibles machines et ses commentaires sur chaqu'une d'entre elles:

A800: Un Amiga avec 68020 avec des circuits sonores de qualité CD, qui viendraient se positionner entre l'A600 et le 3000. Selon Shopper il n'y a que quatre chances sur dix que cette machine voit le jour.

A2200: Un 3000 en plus petit, style

Extensions pour disques durs SCSI Amiga 500

Carte d'extension maximum 4 Mo, peuplée 2 Mo	1420 F
INSTALLATION PAR NOS SOINS	150 F

Extensions mémoire

pour Amiga 500:
512 Ko 260 F

Disques durs, Quantum

Amiga 3000, SCSI, externe, 17 ms, alimentation incluse

52 Mo	2690 F	105 Mo	3690 F
120 Mo	4190 F	210 Mo	6190 F
240 Mo	6190 F	425 Mo	11490 F

2 ans de garantie

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 500, externes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse
44 Mo: 6198 F 88 Mo: 8198 F

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20ms, Cartouche incluse
44 Mo: 3890 F 88 Mo: 5090 F

Cartouche
44 Mo: 550 F 88 Mo: 890 F

AmigaNews
Le logiciel francais

AMIGA
Les logiciels de gestion des disques

TARIFS T.T.C.

Lecteurs de disquettes

3,5", 1,56 Mo: 990 F

nouveau!
5,25"
880 Ko: 590 F

Lecteurs de disquettes 5,25", 880 Ko: 590 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3090 F

Carte Turbo

68030, 14 Mhz, 2 Mo, copr. 68882 extensible á 16 Mo	5090 F
INSTALLATION PAR NOS SOINS	150 F

Extensions De Memoire pour Amiga 2000

2 Mo, extensible á 8	1198 F
Peuplée 4 Mo	1890 F
Peuplée 8 Mo	3290 F

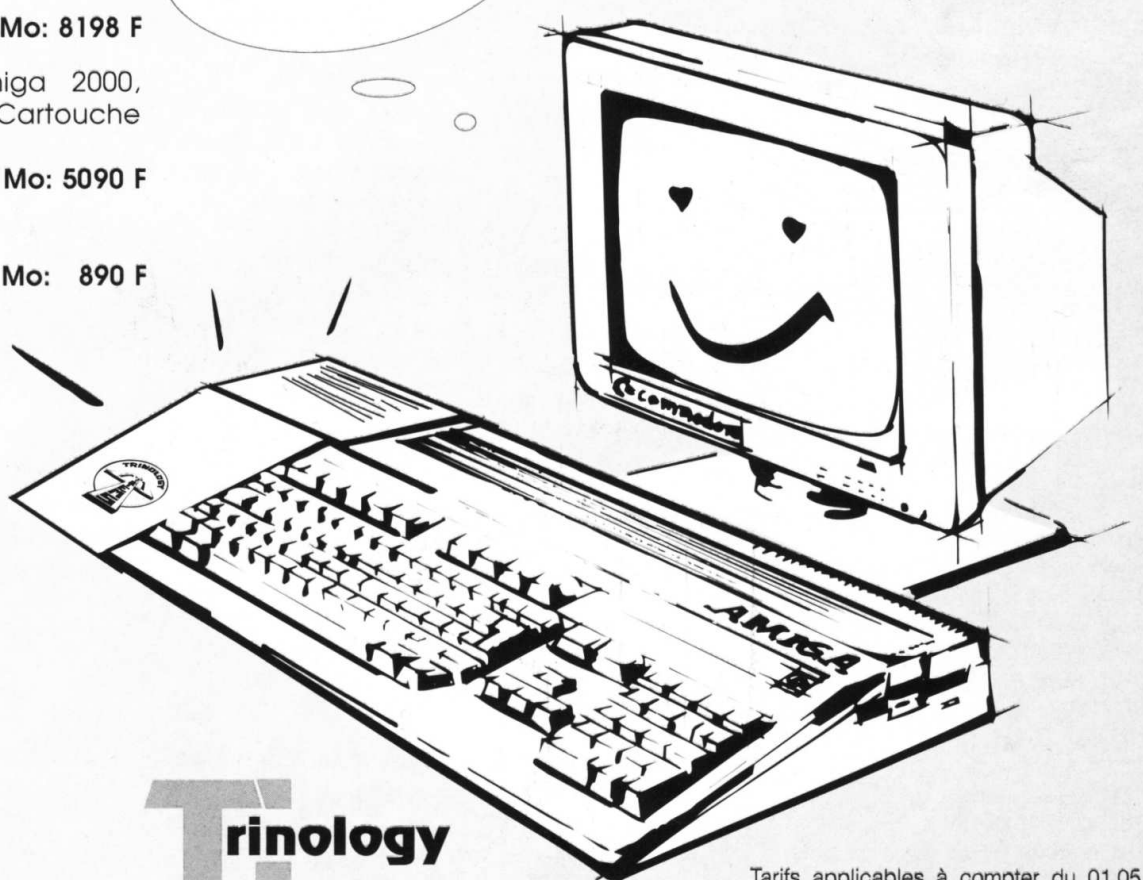
Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie BOIL 3

52 Mo: 3090 F	105 Mo: 3990 F
120 Mo: 4390 F	240 Mo: 6290 F

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot

52 Mo: 2690 F	105 Mo: 3690 F
120 Mo: 4190 F	240 Mo: 6190 F
425 Mo: 11490 F	



Trinology Informatique S.A.R.L.

Tarifs applicables à compter du 01.05.1992

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach,
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

boîte à pizza, pour remplacer le 2000. Equipé d'un 68020 cadencé à 14.3MHz et d'un bus mémoire 32-bit, ce serait "une excellente machine pour faire face au Mac et 386 PC". Elle serait livrée avec 1Mo de CHIP RAM (pouvant être étendu à 2Mo) et 1Mo de FAST RAM (avec des connecteurs pour jusqu'à 8Mo sur la carte mère). Il y aurait un désentrelaceur, un contrôleur 32-bits SCSI, et deux connecteurs 32-bits Zorro III (comme dans le 3000). Elle serait vendu avec deux lecteurs de disquettes ou avec un lecteur et un disque dur. Le journal donne un score très élevé, sept sur dix, pour la réalité de cette machine.

A4000: Connu aussi sous le nom de AmigaStation. Construit autour d'un 68040, avec l'Enhanced Chip Set (ECS), 2Mo de CHIP RAM et 4 ou 8 Mo de FAST RAM, extensible à 32Mo sur la carte mère, son 16-bits (qualité CD) et une carte graphique permettent un affichage de 1280 x 1024 points en 256 couleurs sur une palette de 16 millions. L'installation de RAM Vidéo supplémentaire donnerait la possibilité d'afficher 16 millions de couleurs simultanément. Cinq chances sur dix.

CAM

Un article dans le *CAM Newsletter* de Mars (journal du Club Amiga de Montréal, Québec) se trompe complètement sur l'**A600**, le décrivant comme un A500 avec 68000 tournant à 14.3MHz et un lecteur de disquettes haute densité.

Mais l'article est peut-être plus près de la réalité dans ses autres "révélations":

A2200: Un boîtier plus petit que celui de l'Amiga 3000, avec à l'interieur un processeur 68020 cadencé à 14.3MHz et un emplacement pour 68881. Le système serait entièrement en 32-bits, avec l'ECS, un désentrelaceur, un contrôleur SCSI comme celui de l'A3000, et la place pour jusqu'à 8Mo RAM sur la carte mère. Il y aurait deux connecteurs d'expansion sur une carte verticale (à la 3000), un connecteur CPU pour carte 68030 ou 68040, et la place pour deux lecteurs internes 3.5". A cause des économies pour maintenir le prix au plus bas, il ne serait pas possible d'y installer une carte passerelle...

AmigaStation: D'après l'article, Commodore sortira trois modèles de workstation, tous équipés de 68040, contrôleur SCSI II, ECS, désentrelaceur, jusqu'à 32Mo RAM sur la carte mère, 8-bits audio en stéréo et 16-bits audio en mono. Les deux modèles de haut-de-gamme serait équipés d'une carte graphique d'une résolution de 1280x1024 et couleur 8-bits à partir d'une palette 24-bits ou 24-bits affichés s'il y a assez de RAM vidéo installée. Il y aurait un connecteur CPU-direct pour une carte de RAM cache haute vitesse et cinq connecteurs 32-bits.

Dernièrement, des sources allemandes nous indiquent que la boîte à pizza prévue sous le nom Amiga 1000 Plus serait devenue l'Amiga 2200, avec processeur 68020 cadencé à 25MHz (un avantage de taille sur la vitesse de 14 MHz généralement in di quée par la presse), deux connecteurs en Zorro II et non pas en 32-bit Zorro III comme sur le 3000), un connecteur CPU pour mettre l'incontournable carte 68040, l'ECS, jusqu'à 16Mo de mémoire SIMM, et le contrôleur disque dur AT de l'A600...

Ces même sources confirment les dires du fameux Bandito de Amazing Computing: ça va vite, plus vite que prévu (heureusement) et nous allons voir des annonces dans un avenir très proche. A vous de choisir les caractéristiques que vous préfériez voir sur la nouvelle machine de milieu de gamme... et de prier.

Un Workbench System 2.1 qui comporte une interface entièrement fran cisée est en test chez les développeurs, d'après des articles dans la presse Amiga britannique.

Il y a deux ans nous avions publié l'annonce de la décision de Commodore de préparer un système facilement adaptable à différentes langues. Il semblerait que le système soit maintenant finalisé et qu'il devrait être bientôt annoncé, probablement au moment du lancement d'une nouvelle machine.

Une autre amélioration est l'inclusion d'une version du logiciel de domaine public CrossDOS, permettant la lecture et l'écriture sous Workbench des disquettes IBM de 720k et 1.44k (à condition, pour ce dernier format, de posséder un lecteur de disquettes 3.5 haute densité).

L'Amiga va donc enfin rejoindre le PC et le Mac, qui travaillent avec des systèmes francisés depuis longtemps. Evidemment, l'utilisation d'un Workbench configuré en français ne changera rien pour les menus et les commandes des logiciels qui n'ont pas encore été traduits. Mais les menus et messages du système seront tous en français (ou dans le langue de votre choix, étant configurable de la même manière que le commande Setmap du clavier).

CIS provoque des rumeurs

Selon Franck Lafage de CIS, NewTek prépare un grand coup sur Amiga. Ce n'est pas le Video Toaster version PAL (qui est toujours attendu), mais quand on demande d'autres détails à Mr Lafage il adopte un visage du style "je suis le chat qui vient de manger le canari" et refuse tout commentaire. Heureusement que nous avons récemment rencontré Brad Carvey, père du Toaster, il nous a confirmé qu'il s'agit d'un produit combinant des lecteurs laser et la vidéo... Vous n'avez rien lu.

Est-il déjà trop tard ?

Soft & Micro présentent un dossier sur le multimédia dans le numéro de mai. Les commentaires sur l'Amiga sont assez véridiques, mais comme dans toute la presse informatique, chaque fois que l'on voit une référence à l'Amiga c'est presque sous forme d'anecdote ou de post-scriptum sans importance. On ne peut pas blâmer les journalistes du monde PC pour cette attitude. Cela ressemble beaucoup à notre façon de parler du PC, Mac ou de l'Atari. Mais ils auraient pu noter l'existence du CDTV...

Un encadré intitulé *"Est-il déjà trop tard pour l'Amiga?"* se termine avec la constatation que Commodore "semble à présent faire porter ses efforts sur l'introduction de ses PC dans les grands comptes plutôt que sur la promotion de l'Amiga".

APPLIMATIC SA

REVENDEUR OFFICIEL COMMODORE

Ruelle Thomas 252
CH-1618 Châtel-St-Denis
Suisse

0041 (0)21 9487185
0041 (0)77 217485
FAX: 0041 (0) 21 9480748

Livrable immédiatement du stock !

Demandez notre catalogue !

Description	Prix net (FF)	Prix net (hors-taxe)(FF)
AMIGA 3000, 25 MHz, HD52 Mégas	3790.-	13490.-
AMIGA 3000TOWER, HD 105 Mégas, 6 Mb RAM	5390.-	19390.-
AMIGA 600, Disque Dur interne 20 Mégas	1090.-	3960.-
HP DESKJET 500C Color + Driver Amiga	1380.-	4990.-
ECHANTILLONEUR DE 8	49.-	180.-
KICKSTART ROM 2.0 Upgrade Kit (manuels français)	229.-	790.-
COMMUTATEUR KICKSTART 1.3/2.0	39.-	140.-
RAM 4 Mégas pour A3000 (Static column)	490.-	1790.-
GENLOCK A2300	119.-	440.-
QUANTUM LPS 240 Mégas	1490.-	5360.-
QUANTUM 425S 425 Mégas	2490.-	8990.-
SYQUEST interne 44 Mégas (avec 1 cartouche)	790.-	2850.-
SYQUEST externe (comme précèdent)	1190.-	4320.-
DISQUETTES 3.5" 2SDD qualité 100% (10 pces)	8.90	32.-
CARTE 24Bits GVP IV-24 avec **SPLITTER RGB**	3950.-	14360.-
FileCard 105 Mégas pour A2000	990.-	3550.-
RAM 2 Mégas extensible à 8 Mégas pour A2000	390.-	1390.-
LECTEUR 3,5" HD 1.76 mégas interne pour A3000	195.-	690.-
CARTE AT 386SX, 20 MHz NOUVEAU!	1190.-	4290.-
CARTE VGA + Controleur HD AT pour carte 386	350.-	1260.-

FAITES VOS ACHATS INFORMATIQUES EN ANGLETERRE
sans sortir de chez vous...

24 HEURES SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AVEC VOTRE MINITEL

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Des milliers de logiciels ludiques, wargames, jeux de réflexion, utilitaires, digitaliseurs de son ou d'images, extensions, câbles, amplis stéréo, pièces détachées, interfaces pour copier, programmer et bidouiller, extensions mémoire, dernières nouveautés Anglaises.

Pour AMIGA - ATARI STE - PC et COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - SPECTRUM - COMMODORE 64

Consultez notre serveur et effectuez vos achats tout simplement :

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Notre serveur étant constamment remis à jour, vous saurez immédiatement ce qui est disponible et... pas de panique : c'est affiché en Français !

DES PROMOS...DES OFFRES SPECIALES...

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Si vous ne possédez pas de Minitel (ou s'il est cassé !), Téléphonez en Français au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h,
ou écrivez-nous EN FRANÇAIS pour recevoir un catalogue GRATUIT.

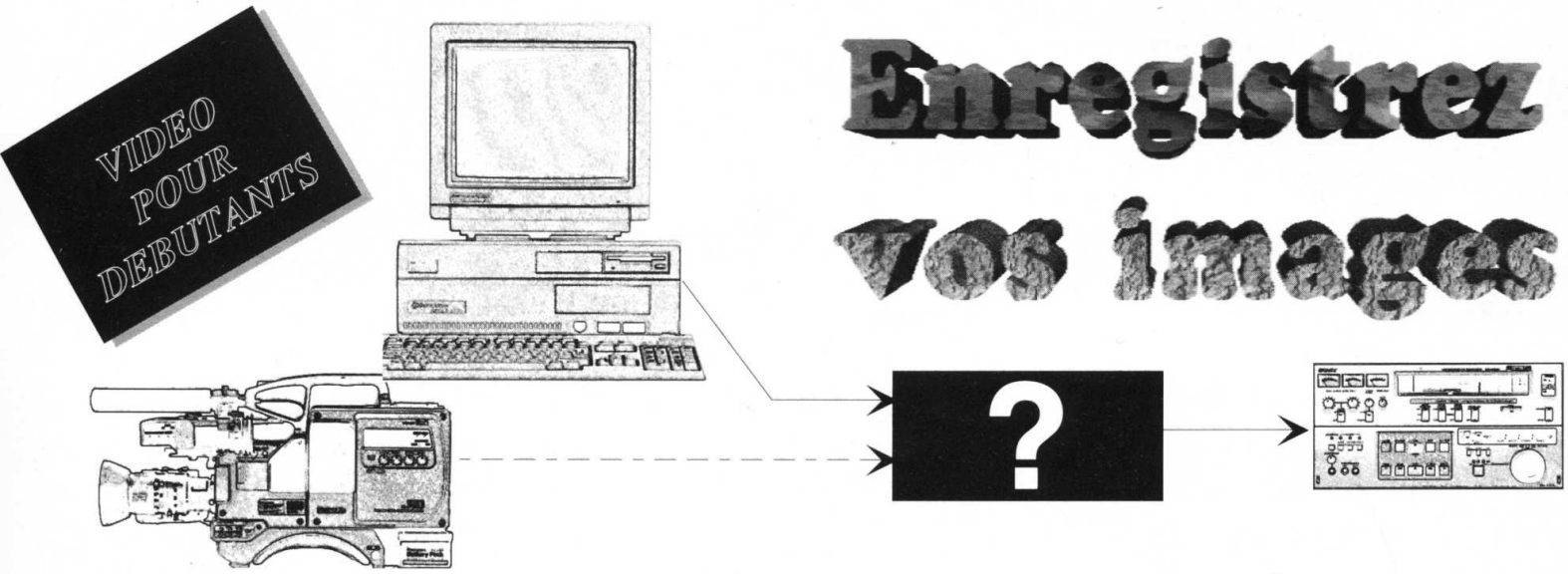
AMIGA ou ATARI STE ou PC ou SPECTRUM ou COMMODORE 64.
N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur.
(SVP, un seul catalogue gratuit par demande et par personne)
AMSTRAD CPC : énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE.
Téléphone : International + 44 291 625 780
Minitel 3616 AZERTY rubrique DUCHET

Expéditions immédiates PAR AVION dans le MONDE ENTIER (DOM/TOM bienvenus !)
Nous acceptons les réglements par : Chèques personnels bancaires Français, Chèques La Poste, Mandats Internationaux et Cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD.

Nous acceptons les commandes téléphonées par cartes de crédit internationales.



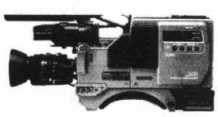
"Faisant un peu de vidéo, je fais des intros etc... avec l'Amiga 500. Je rentre l'image venant de l'Amiga par la prise Rca du magnétoscope. En effet je me sers de la sortie monochrome de l'Amiga. Si je branche la prise péritel (sortie Amiga) sur la prise péritel de mon magnétoscope ça ne fonctionne pas. Pourtant c'est un magnétoscope Pal/Secam. Auriez-vous une idée simple pour que je puisse enregistrer mes images Amiga en couleurs sur mon magnétoscope ? Bernard Courtial 71200 Le Creusot"

De nombreux lecteurs comme Bernard nous ont écrit pour nous décrire leurs problèmes d'enregistrement ou leurs difficultés à assimiler le vocabulaire vidéo "A quoi sert un genlock, un codeur ? Quelle différence entre vhs/8mm/s-vhs/hi8 ? Pal, Secam, Ntsc ?....."

Nous allons essayer de répondre simplement à vos interrogations, pour que vous arrêtiez de vous ronger les ongles et d'engraisser les marchands de potions anti-migraines.

Standard et format

Il existe trois principaux standards de codage de la couleur en télévision: ***NTSC, PAL, SECAM***. Le standard **N**ational **T**elevision **S**ystem **C**ommitee est le premier standard de codage qui a vu le jour. C'était en 1954 aux USA. Il est aussi utilisé au Japon, au Canada et au Mexique. Le standard **SE**quence de **C**ouleurs **A**vec **M**émoire est un procédé francais utilisé outre l'hexagone, en Afrique francophone, dans les pays du Moyen Orient et ceux de l'EST. Le standard **P**hase **A**lternative **L**ine qui est le plus répandu, a été mis au point



en Allemagne et adopté par tous les autres pays n'utilisant pas le NTSC et le SECAM. Pour ses qualités de codage et de manipulations d'images le PAL est aussi utilisé en France par les professionnels et sur de plus en plus de matériel grand public. Le format grand public le plus utilisé, à ce jour, est le **V**idéo **H**ome **S**ystem (300 millions d'appareils dans le monde). Depuis l'apparition des camescopes, d'autres formats ont vu le jour tel que le ***8mm*** et le ***VHS-C*** (compact).

Si le 8mm est d'une meilleure qualité que le VHS, le VHS-C n'apporte rien de plus si ce n'est la possibilité d'utiliser du matériel plus léger. Deux autres formats commencent à arriver sur le marché grand public (fortuné pour le moment): le ***S-VHS*** et le ***Hi-8mm***, apportant une qualité d'image deux fois supérieure. Nous passerons sous silence les formats dits professionnels (umatic, bvu, betacam, 1pouce, numérique).

En résumé, j'espère que vous aurez compris que le standard vidéo dépend du pays où l'on habite et le format du budget que vous êtes prêt à investir dans un équipement vidéo.

Composite et composantes

Un signal vidéo est constitué par les informations concernant la luminance (Y), la chrominance (C) et la synchronisation. On appelle luminance ce qui traduit les variations d'intensité lumineuse de chaque point formant l'image. La chrominance est tout simplement ce qui appartient aux couleurs proprement dites, teinte et saturation, indépendamment de la luminance. Le signal de synchro véhicule les informations permettant la synchronisation (qui l'eût cru) entre l'émetteur et le récepteur. Ces trois signaux peuvent être transmis et enregistrés séparement dans les systèmes dits ***composantes*** ou rassemblés en un signal unique dit ***composite***.

	composantes	composite
vhs - 8mm umatic - bvu		●
s-vhs / hi8mmm	●	
betacam - m2 1pouce	●	
amiga	●	●

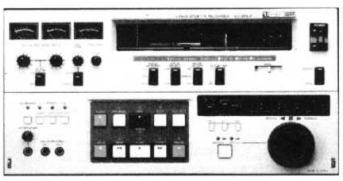
Le tableau ci-dessus schématise la correspondance entre les différents formats disponibles et leur façon de traiter les

signaux. Sachez qu'il existe plusieurs systèmes dits composantes mais cet article s'adressant aux néophites je ne vais pas "vous prendre la tête"avec des détails techniques. Une seule chose est à retenir: un enregistrement en composantes est nettement supérieur en qualité qu'un enregistrement en composite. Ne soyez donc pas étonné si vos enregistrements vidéo en composite ont beaucoup moins de "pêche" que l'image que vous voyez sur l'écran de votre Amiga.

L'enregistrement de l'image Amiga

Après cet aperu technique rapide je vais répondre à la question qui vous préoccupe tous: comment enregistrer sur support vidéo grand public l'image Amiga? L'Amiga délivre en sortie deux types de signaux vidéo: l'un en composante (sortie moniteur), l'autre en composite (absent sur l'A3000).

La sortie vidéo composite est le connecteur cinch, référencé selon les modèles: vidéo (A1000), mono (A500 et A500+), comp (A600), mono vidéo (A2000 et A2500). Le gros avantage de cette sortie c'est qu'elle vous permet d'enregistrer directement l'Amiga sur un magnétoscope travaillant en composite (voir tableau) sans aucun interface. L'inconvénient, sauf pour l'A1000 et



l'A600 où elle est en couleur, c'est que cette sortie est en noir et blanc.

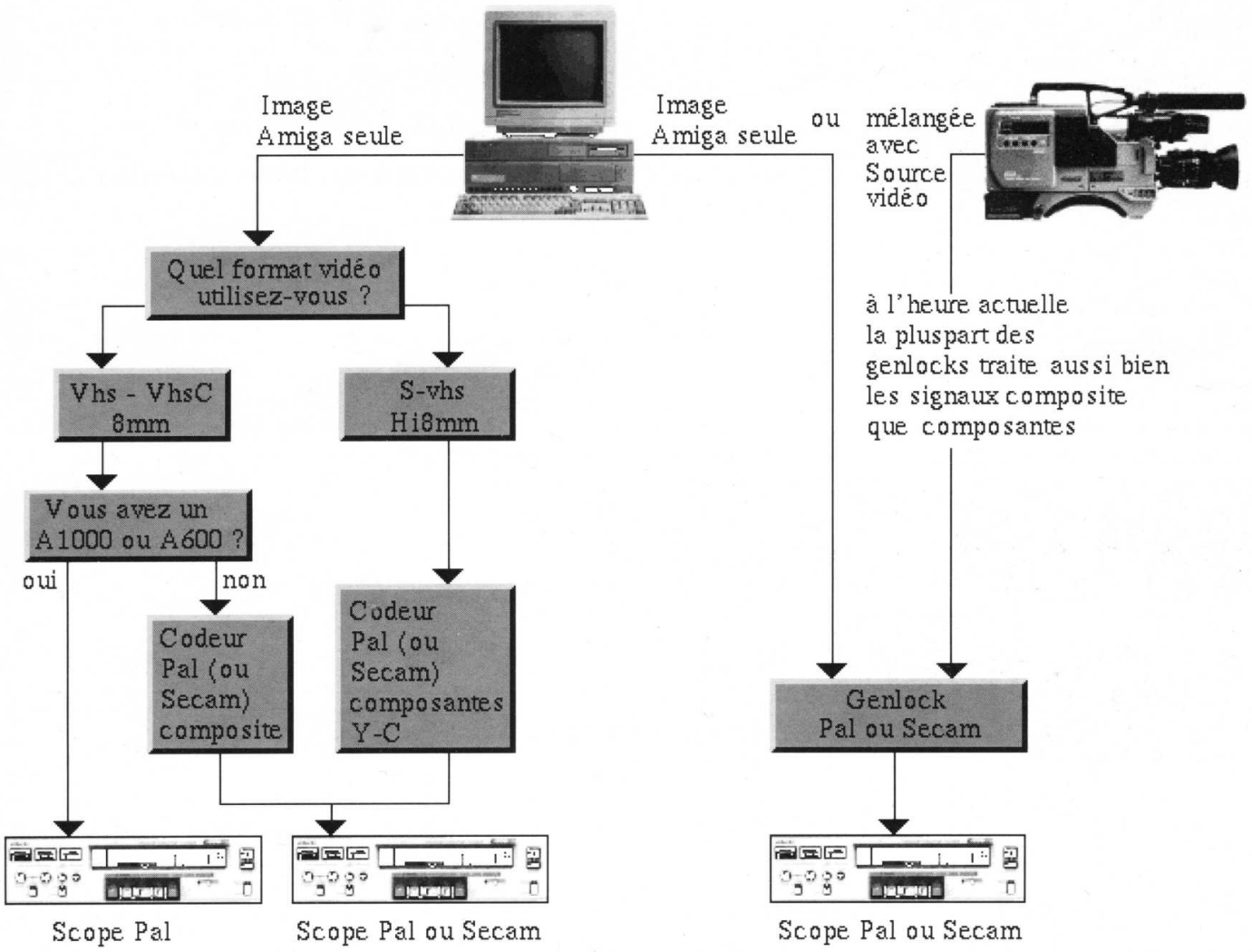
Si vous ne possédez pas un A1000 ou un A600 vous devez donc pour enregistrer vos images en couleur acheter une interface qui va transformer votre signal vidéo composante Amiga en un signal enregistrable par votre magnétoscope. Vous avez le choix entre deux interfaces: un codeur ou un genlock.

Le codeur qui est le moins cher des deux (environ 1.500frs) vous permet d'enregitrer uniquement l'Amiga. Le genlock (à partir de 2300frs) est quant à lui un terme générique qui réunit dans un même boitier un codeur et un incrustateur (et d'autres fonctions selon les modèles) vous permettant d'enregistrer soit l'Amiga seul, soit un mélange d'images vidéo et Amiga. A vous de choisir selon vos besoins.

Conclusion

Cet article s'adressant aux lecteurs utilisant du matériel vidéo grand public, j'ai volontairement passé sous silence les détails trop techniques. Le but n'ést pas en effet, de faire un cours de vidéo mais de répondre aux interrogations dont vous nous faites part dans votre courrier. J'espère avoir répondu à l'attente du plus grand nombre. Si toutefois certains d'entre vous n'avez pas tout compris n'hésitez pas à m'écrire.

Jean Luc Faubert



(sachez que la sortie composite d'un A1000 ou 600 à une qualité moindre au niveau du signal qu'un codeur)

Schéma de principe pour un enregistrement couleur

GNUEMACS UN EMACS AMELIORE

Je me montrerai équitable ce mois-ci: une moitié pour les utilisateurs et l'autre pour les programmeurs. Ces derniers seront probablement très intéressés par ce qui suit car les logiciels dont je parle risquent de changer profondément leur façon de travailler...

(Le GNU ..?)

GNU: du nouveau!

Tout d'abord, je vais vous reparler de deux logiciels que j'ai évoqués dans de précédentes rubriques. Il s'agit des deux "monstres" que sont **gnuemacs** et **gcc/g++**. Avis aux amateurs de C++ : je vais évoquer ce langage plus bas, alors restez à l'écoute!

Mémento

Pour rappel, ces deux logiciels sont issus de la *Free Software Foundation*, plus connue sous l'acronyme GNU. Cette *fondation* produit des logiciels équivalents à ceux trouvés sur Unix mais en apportant un soin particulier à leur réalisation, de façon à supplanter en qualité les logiciels originaux. Ainsi, **gnuemacs** est-il une version améliorée de l'éditeur **emacs**, et **gcc** est supposé remplacer **cc**, le compilateur C. Si j'évoque à nouveau ces deux programmes, c'est qu'une nouvelle version est sortie pour chacun d'eux et commence réellement à être intéressante.

gnuemacs

David Gay a repris le travail de Mark Hennings, l'auteur de la première version, et s'est efforcé de donner à **gnuemacs** des dimensions plus raisonnables, afin d'être utilisable par des utilisateurs possédant une configuration plus démunie. Tout d'abord, la taille de l'exécutable a fortement baissé (262 K) mais ne fonctionne plus qu'en Système 2.04. Un autre point fort est que le nouveau gnuemacs est désormais capable de "dumper" (désolé pour le barbarisme...). Je m'explique. L'ancien gnuemacs mettait beaucoup de temps à charger les divers fichiers d'initialisation (écrits en Lisp, je vous le rappelle). Désormais, il est possible de lui demander de charger une première fois ces fichiers et de recréer un nouvel exécutable incorporant automatiquement tous ces fichiers afin d'éviter de devoir les recharger à chaque fois. Résultat : gnuemacs se charge en trois secondes environ (sur disque dur, bien entendu :-)).

```
GNUEMACS version 3.58 Amiga Port: 0.8

1. Copy .emacs, .emacs-menu-src, .emacs-menu.el and emacs to s:
2. Copy temacs and etags to somewhere in your path.
3. Make a dumped copy of Emacs. Type:

   assign gnuemacs: ""
   cd etc
   temacs -nl -batch -l loadup dump
   cd /

   (This should end up by saying "Dumping data as file ../etc/EMACS-DATA"
    and give no error messages).

-----Emacs: INSTALLATION          (Fundamental)----25%----------------------
int show_ambiguities = 0;
int update_list = 0;
int no_expand = 0;
int no_graphics = 0;
int exact_cd = 0;
int verbose = 0;
int workbenchscreen = 0;

/* An attempt to keep track of all the Locks I use */
BPTR locklist[128];
int lockpt = 0;

BPTR
get_a_lock(char *name, long code)
-----Emacs: ccd.c                 (C)---- 9%----------------------------------
```

Parmi les nouvelles caractéristiques, citons:

- support de la souris
- création de menus définissables par l'utilisateur
- un port Arexx qui permet d'envoyer du code Lisp à gnuemacs
- support intégral du clavier Amiga
- utilisation d'une fenêtre redimensionnable qui peut s'ouvrir soit sur l'Atelier, soit sur un écran public
- support du clipboard
- réaffichage grandement amélioré
- possibilité de lancer des processus (compilation, mode d'édition de répertoires, etc...)
- redéfinition de la couleur de fond ou du premier plan
- toutes les polices de caractères supportées (non proportionnelles)

G++

UN COMPILATEUR C++ GRATUIT

gcc/g++

gcc est un compilateur C d'excellente qualité, tant par les messages d'erreur explicites et sa rigueur sur la norme ASCII que par le code produit. Il existait déjà des versions précédentes existant sur l'Amiga mais leur usage était, comme l'ancien gnuemacs, limité aux privilégiés possédant une mémoire et une place sur disque dur en rapport avec l'énormité du compilateur... Markus Wild s'est attelé à la tâche et a dans un premier temps porté une version très récente de **gcc** : la version 1.40. Mais il ne s'est pas arrêté en si bon chemin et a décidé de frapper encore plus fort en portant le compilateur C++ de GNU sur l'Amiga : **g++**. Il y est arrivé et le résultat vaut le détour...

L'installation de **g++** est à déconseiller aux novices car elle nécessite beaucoup de travail, d'affectations, de créations de répertoires, de conversions de fichiers, etc... Cette difficulté vient du fait qu'afin de minimiser le travail de portage d'Unix vers l'Amiga, Markus Wild a commencé par écrire une bibliothèque émulant du mieux possible les bibliothèques Unix. Celle-ci a pour nom **ixemul.library** et occupe la bagatelle de 95K... Cette tâche accomplie, le portage du compilateur en a été grandement simplifié (ainsi que celui de nombreux autres logiciels Unix par la même occasion). La difficulté d'installation vient du fait qu'il n'y a pas (encore) de distribution unifiée de g++, mais tout un lot de fichiers à récupérer de-ci de-là et à installer dans les répertoires convenables. Il est dans les projets immédiats de Markus de rendre le compilateur plus accessible en automatisant l'installation.

L'originalité de ce compilateur réside dans le fait que les trois quarts du processus de compilation se font de manière identique à celle d'Unix, et c'est donc un fichier objet au format Unix (Sun pour être précis) qui est produit. C'est dans la phase de reliure que la conversion au format Amiga est effectuée grâce à un programme spécialisé.

g++ bénéficie, tout comme gcc, d'une finition excellente et est tout simplement le meilleur compilateur C++ existant sur Unix (et je pense que ce classement se généralise sans difficultés par rapport à d'autres machines). Il s'agit également d'une version très récente rassemblant les dernières innovations du langage.

Au moment où j'écris ces lignes, Markus vient de rendre publique la toute dernière version de son compilateur, **gcc 2.0**. Et là, coup de chapeau parce que la version Unix a tout juste quelques mois!!! Contrairement à ce que son nom pourrait laisser entendre, il s'agit en fait de trois compilateurs en un: C, C++ et Objective C. Je n'ai pas encore pu tester ce compilateur mais il ne peut être que meilleur que les versions 1.40. A suivre donc...

Le seul défaut que l'on peut reprocher à g++ est que les exécutables qu'il produit ne peuvent tourner si la **ixemul.library** ne se trouve pas dans votre *libs:*. C'est simplement lié à l'implémentation personnelle de Markus des bibliothèques d'entrées/sorties

ACE MARKET
LE SUPER SPECIALISTE DE LA V.P.C
41, RUE PELLEPORT 75020 PARIS
TEL. 43.38.77.77
DU LUNDI AU SAMEDI de 9h30 à 19h30, sans interruption.

● PRIX
● SERVICE RAPIDE
● GARANTIE

AMIGA 600
3.590 F
+ Disque dur 20Mo
4.890 F
AMIGA 600 + Moniteur couleur
5.590 F

AMIGA 2000
+Logiciel de dessin
5.290 F
+ Moniteur couleur
6.890 F
+ Extension à 2Mo
+1.600 F

AMIGA 500 PLUS
+ 30 jeux
+ Manette
2.990 F
+ Moniteur couleur
4.800 F
+ Extension à 2Mo
+ 400 F

LOGICIELS UTILITAIRES

AMIGA

AMOS FR	455
AMOS COMPILER	295
AMOS 3D	345
COMPTE CHEQUE	220
DELUXE VIDEO III	670
DEVPAC 2	695
DIGI-PAINT III	695
DISCOSCOPIE	250
DISKMASTER 1.4	255
DOS 2 DOS	395
DR DOS 5.0	870
DELUXE PAINT IV	960
ELAN PERFORMER	870
EXCELLENCE	1600
HOME MANAGER	450
KINDWORDS 2.0	410
MASTER SOUND	395
MAXIPLAN PLUS	695
POWER WORKS	845
PROFIL	345
STUDIO ANIMATION DISNEY	970
STUDIO 24	1145
SUPERBASE PRO	1485
VIDEO EFFECTS	695
VISTA PRO	920

NOUVEAU
COMMUTATEUR AUTOMATIQUE KICK START 1.2, 1.3, 3.0
550 F

ACTION REPLAY
CARTOUCHE MK3
580 F

EXTENSION MEMOIRE
1Mo pour A 500 PLUS
490 F

ALIMENTATION
AMIGA 500
450 F

DISQUETTES
3"1/2 DF DD
Certifiées 100% - Garanties.

Par 10	3,90 F l'unité
Par 50	3,50 F l'unité
Par 100	3,00 F l'unité
Par 500	2,80 F l'unité

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500

PRO 30	3.690 F
PRO 50	3.890 F
PRO 105	6.390 F

DISQUES DURS A 2000

DATAFLYER 45 Mo	2.950 F
DATAFLYER 52 MoQ	3.290 F
DATAFLYER 105 MoQ	4.590 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000

DATAFLYER RAM 0 Mo	950 F
DATAFLYER RAM 2 Mo	1.800 F
DATAFLYER RAM 4 Mo	2.690 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500

512 Ko Ext. sans horloge	220 F
512 Ko Ext. avec horloge	270 F
BASEBOARD 0 Mo	990 F
BASEBOARD 2 Mo	1.890 F
BASEBOARD 4 Mo	2.890 F

DISQUES DURS A 500 + EXTENSION MEMOIRE

GVP HCD 500 52Q+0Ko	4.990 F
GVP HCD 500 52Q+2Mo	5.690 F

DISQUES DURS A 2000 + EXTENSION MEMOIRE

GVP HCD 2000 52Q+0Ko	3.690 F
GVP HCD 2000 52Q+2Mo	4.590 F

CARTE ACCELERATRICE

MICROBOTIC VXL30	3.495 F

VIDEO

GENLOCK ROCTECK	1.390 F
DIGITALISEUR DIGIVIEW GOLD 4.0	1.490 F
MONITEUR 1083S	2.290 F
MONITEUR 1084S	2.490 F

SON

DIGITALISEUR STEREO	480 F
DIGITALISEUR MK II	560 F
INTERFACE MIDI	420 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO 4 Watt sans HP	360 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO 4 Watt avec HP	530 F

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C

IMPRIMANTES

STAR LC 20	1.690 F
STAR LC 200C	2.190 F
STAR LC 24 200	2.990 F
STAR LC 24 200C	3.290 F

LECTEUR 3"1/2 + EXTENSION 512 Ko
720 F

LECTEUR 3"1/2 + 100 DISQUETTES
800 F

LECTEUR 3"1/2 + DISCO COPY
720 F

MANETTES DE JEUX

PRO 5000	145 F
ZIP STICK	150 F
SPEED KING	110 F
NAVIGATOR	140 F
STING RAY	140 F
MANTA RAY	160 F

ACCESSOIRES

BOITES DE RANGEMENT 40 disquettes. 3"1/2	40 F
80 disquettes. 3"1/2	80 F
POSSO 3"1/2	130 F
HOUSSE CLAVIER	70 F
HOUSSE MONITEUR COUL.	80 F
CABLE PERITEL	90 F
CABLE MIDI	40 F
CABLE IMPRIMANTE CENTRONIX	45 F
CABLE MINITEL	90 F
CABLE RALLONGE JOYS.	35 F
CABLE NULL MODEM	150 F
DOUBLEUR JOYSTICK	60 F

LES PERIPHERIQUES

SOURIS	170 F
SOURIS OPTIQUE	420 F
TRACK BALL	390 F
LECTEUR EXT. 3"1/2	540 F
LECTEUR EXT. 5"1/4	980 F
SCANNER 400 DPI	1.790 F

Liste des logiciels disponibles sur demande, accompagnée de 2 timbres à 2,50 F

Offre valable jusqu'au 30 juin 1992. Dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : ACE MARKET.41, RUE PELLEPORT-75020

NOM.....
ADRESSE.....
CP.....VILLE.....
TEL.....

PRODUIT	QUANTITE	PRIX
	TOTAL	

FRAIS DE PORT : POSTE 60 F. Pour 1 logiciel 25 F. TRANSPORTEUR 100 F par colis.
CONTRE REMB. 80 F. Règlement par ❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE
N° de carte.....Date d'expiration.....
DATE.....SIGNATURE.....

ANF 06/92/RC B393 809656

ACTION REPLAY MK III

AMIGA A500/A500+ **599F** 1500/2000 **699F**

LA CARTOUCHE D'EXPLOITATION LA PLUS PUISSANTE AU MONDE!

- TOUT NOUVEAU SYSTEME D'EXPLOITATION EN ROM DE 256K, OFFRANT UNE MULTITUDE DE NOUVELLES CARACTERISTIQUES.
- AMIGA ACTION REPLAY SE CONNECTE SIMPLEMENT SUR LE PORT D'EXTENSION ET VOUS DONNE LE POUVOIR DE GELER LA PLUPART DES PROGRAMMES EXISTANTS.
- COUP D'OEIL SUR LES INCROYABLES CAPACITES DE LA MK III.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE DE TOUS LES PROGRAMMES.
Des techniques de compilation permettent de loger jusqu'à trois programmes par disque. Sauvegarde comme avec le DOS AMIGA et restauration indépendant de la cartouche, transfert sur disque dur. Fonctionne jusqu'à 2 mega et même avec un chip MEM de 1 mega (FATTER AGNUS)

- NOUVEAU - MODE TRAINER HYPER-PUISSANT.
Le nouveau "DEEP TRAINER", permet la suppressions des limitations de vies, de carburant, etc...Parfait pour s'entraîner.Utilisation facile.
- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE + DETECTEUR DE VIRUS.
L'éditeur complet de sprites permet de visionner/modifier tout le jeu de sprites y compris les "attached sprites".

- NOUVEAU - BURST NIBBLER
Super logiciel de copie inclus dans MK III. Imaginez simplement une copie de disquette rapide et efficace en appuyant sur une seule touche.
- SAUVEGARDE SUR DISQUE D' IMAGES ET DE MUSIQUE.
Des échantillons de sons et d'images peuvent être sauvegardés sur disque. Les fichiers sont sauvegardés au format IFF .

- NOUVEAU - CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.
Très utile pour supprimer les vilaines bordures lors de l'utilisation de soft NTSC. (Fonctionne seulement avec les derniers "agnus chips").

- NOUVEAU - BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.
Comme rename, relabel, copy, etc...
- MODE MOUVEMENT LENT.
Vous pouvez maintenant ralentir l'action à votre rythme personnel- Réglage facile de 0 à 20% de la pleine vitesse - Idéal pour contourner les passages semés d'embûches.
- REDEMARRAGE DES PROGRAMMES.
Une simple pression sur une touche, redémarre le programme là où vous l'avez laisse.
- POINT COMPLET DES PARAMETRES.
FAST RAM,CHIP RAM, RAM DISK, DRIVE STATUS, ETC.....
- TRES PUISSANT EDITEUR D'IMAGES.
Plus de 50 commandes pour éditer l'image avec en plus, en surimpression, un statut d'écran unique en son genre, qui donne toutes les informations nécessaires pour travailler les images.

- NOUVEAU - UTILISATION DU JOYSTICK.
Permet l'utilisation du joystick à la place des touches clavier.
- AUTOFIRE.
On peut régler la cadence de tir de 0 à 100 %. Imaginez la puissance d'un tir continu !Les joysticks 1 et 2 peuvent être réglés individuellement sur AUTOFIRE.
- MUSIC SOUND TRACKER.
Permet de reconstituer de la musique, démos, etc... et de la sauvegarder sur disque. La sauvegarde se fait au format standard de la plupart des logiciels de musique digitalisée.

- NOUVEAU - COMPATIBILITE AMELIOREE DES RAMS D'EXPANSION.
De très nombreuses RAM d'expansion pourront fonctionner avec toutes les commandes d'ACTION REPLAY III.
- COMMANDES DOS.
Vous pouvez utilisez toutes une série de commandes DOS disponibles en tout temps : DIR, COPY, FORMAT, RENAME ETC...

- NOUVEAU - INTERROGATION DES FICHIERS.
Un programme vous aidera à trouver les noms de fichiers.
- DISK COPY.
Copie de disque par simple pression d'une touche.
- BOOT SELECTOR.
les lecteurs interne ou externe peuvent être sélectionnés comme lecteur de démarrage ,lorsque l'on travaille avec les disques AMIGA DOS. Très utile de pouvoir booter à partir du drive extérieur.

- NOUVEAU - COMMANDES DE DEBUGGING AMELIOREES.

- DISKCODER.
Avec cette nouvelle fonction, vous pouvez maintenant protéger vos disques avec un code d'accès secret. Très utile pour la sécurité .

- NOUVEAU - SET MAP.
Permet de charger/sauvegarder/éditer/entrer une définition de clavier.
- PREFERENCES.
ACTION REPLAY III possède une option de choix de couleurs avec un menu de réglage. Permet d'adapter vos images à votre choix.
- DISK MONITOR.
Affiche les informations d'une compréhension très facile. Options modification/sauvegarde.

- NOUVEAU - IMPRESSION AMELIOREE.
Commande compression des petits caractères.
- DES CODES MACHINES ENCORE PLUS PUISSANTS!!
CARACTERISTIQUES : ENTRE AUTRES L'AFFICHAGE EN 80 COLONNES ET LE SCROLLING DANS LES DEUX SENS.
*Assembleur/Désassembleur M68000 *Edition plein écran
* Block save/load *Ecriture chaîne de mémoire * Calculette
* Saut à adresses spécifiques * Exécution d'échantillons résidents
*Affichage de texte en RAM. Affichage d'images captées
* Affichage et édition de tous les régistres et flags du CPU
* Moyens complets de recherche *Commande "help" * Bloc note *
Manipulation dynamique de breakpoint *Editeur de circuits intégrés permettant de voir et de modifier tous les régîstres des chips
*Même les régîstres "write only" *Manipulation de disques * Indication de la piste actuelle,de la synchro, du modèle, etc....
* Affichage de mémoire en hex, ascii, assembleur, deci. *Copper assemble/désassemble (avec maintenant les suffixes.)

- RAPPELEZ VOUS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ INTERROMPRE LE PROGRAMME EN L'ETAT, LE "GELER" AVEC TOUTE LA MEMOIRE ET LES REGISTRES INTACTS. INDISPENSABLE POUR LE DE-BUGGING OU LE RENSEIGNEMENT!

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

JESSICO

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS.

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

CLASSIC COLLECTION 259
Gremlin 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess +World champion soccer
FUTURE DREAMS 342
Midwinter+Starblade+Madshow+Metal m
DIZZY'EXECELLENT ADVENT .. 249
Kwik snax+Prince of yolkfolk +Bubble dizzy+Panic dizzy+Spellbound dizzy
SKY ROCK 292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500N 2
LC WAIKIKI 342
Prehistoric+Ghostbusters2+R-type 2
BIMAPS 1 252
Xenon + Cadaver +Speedball 2
AWARD WINNERS 292
Space ace+Kick of2+Pipemania+Populus
NRJ 4 292
Swap+Barbarian 2+Prince of persia +Team susuki + Tennis cup
MEGAMANIA 292
Last ninja 2 + Gunship + R.dangerous +Double dragon 2
ALBERTVILLE 92 265
Games winter edition+ Winter games Super ski
ACTION KIT 265
Gemstone +Typhon+Magicien+Builderlan
SIMULATION'S BEST 295
Panza + Disk + ADS
SIMULATION TOP 295
Panza K +Prince de Perse+Targhan
Q.I 1992 295
Quadrel + Time race + Booly
SUCCES STORY 2 265
Skweek +Pinball +Sherman +Disk
EXTRA BALL 269
Bumpy+Tennis+Sliders+Pinball Magic
MOVIES STARS 299
Dick Tracy +Moonwalker + Indiana jones
5 INTELLIGENT GAMES 292
BackGammon+Echecs+Bridge+Dames+Go
SOCCER STARS 299
E.Hughes intern.soccer +Gazza 2 +Kick off 2 + Microprose soccer
LA COMPIL' INTEGRALE 299
Lotus Turbo +Toyota Celica+Combo racer + Team Suzuki
SUPERSTARS ARCADE 292
Total Recall + Shadow Warriors+ Super OffRoad Racer + GoldenAxe+
DELTA FORCE 299
Fire forget 2 + Barbarian 2 +Knight force + Dark century
STARS SIX 299
Fire forget 2+Mystical+Dark century +Swap +Crazy cars 2+Off shore warrior
FOOTBALL CRAZY 285
Kick off 2+Player manager+Final whistle
LES MAITRES DE L'AVENTURE 342
Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps
SUPER STARS SPORT 299
Beach volley +Rugby simulator +Kick off +Great court
3D SUPER STARS 299
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command
NRJ 3 299
F16 + Double dragon 2 +Italy 90 +Welltris +Turbo out run
SUPER ACTION PACK 299
Supercars +Impossamole + Switchblade +Gary lineker + Toyota celica
SIMS PACK 362
Interceptor +Indy 500 +Submarine attack
LES JUSTICIERS 3 299
Batman +Robocop 2+Shadow warrior
OCEAN 3D 299
Manchester united. + Pro tennis tour Beach volley + Off road racer
AVENTURES EXTRAORDIN. 295
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 325
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 285
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 349
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 285
Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 295
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
QUEST OF GLORY 299
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES 332
Ferrari F1 +Rick dangerous +Satan +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier command +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE 299
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon +Midwinter + TV sport football
FUN RADIO 299
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 225
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 285
Shinobi + Super monaco GP +E-swat Golden axe + Crackdown
CAPCOM COLLECTION 265
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
LE TEMPS DES HEROS 289
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS 289
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY 2 269
Disc +Skweek+ Sherman M4+Pinball
PLANETE AVENTURE 292
Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
STARS D'HOLLYWOOD 249
Batman +Indiana jones+Robocop +Ghostbusters 2
ACTION PACK 269
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 375
ADS + SHERMAN M4 282
AIRBUS A320 342
AGONY 252
AIR SUPPORT 252
AIR WARRIOR 342
ALCATRAZ 242
ALIEN STORM 252
ANOTHER WORLD 292
AQUAVENTURA 252
AVENTURES DE MOKTAR 292
BABY JO 282
BARBARIAN 2 252
BARDS TALE TRILOGY 342
BARON ATTACK 292
BAT 2 342
BATTLE ISLE 292
BIG RUN 252
BIRDS PREY 342
BLACK CRYPT 292
BOMBER MAN 292
BONANZA BROTHER 252
BOSTON BOMB CLUB 252
BUCK RODGER'S 2 305
CASTLES 292
CHAMPIONSHIP MANAGER 242
CELTIC LEGENDS 292
CHAOS ENGINE 252
CONAN 292
COVER GIRL STRIP POKER 252
COVERT ACTION 342
CRIME CITY 292
CROISIERE P. UN CADAVRE 272
DESTINATION DANGER 292
DAEMONGASTE 342
DEUTEROS 292
DEVIOUS DESIGNS 252
DIE HARD 2 252
DIPLOMACY 195
DISCOVERY 342
DUCK TALES 252
DUNE 342
DUNGEON MASTER + CHAOS .. 252
DYNABLASTER 305
ELVIRA 2 (1 MEG) 342
EPIC 252
EYE OF BEHOLDER 2 292
F15 STRIKE EAGLE 2 342
FATE 325
FINAL FIGHT 252
FIGHTER COMMAND 292
First samurai+Megalomania 292
FOOTBALL MANGER 3 242
FUTURE DREAMS 262
G LOC R360 SEGA 252
GLOBAL EFFECT 292
GOBLIINS 292
GUY SPY 299
HAGAR THE HORRIBLE 252
HARLEQUIN 252
HEIMDALL 292
HEROQUEST + DATADISK 242
HOOK 252
INDY HEAT 252
ISHAR 285
JAGUAR XJ 220 292
JIM POWER 3 265
JOHN BARNES FOOTBALL 252
JOHN MADENN FOOTBALL 252
KAWASAKI 262
KILLERBALL 292
KNIGHTMARE 292
KNIGHTS OF LEGEND 305
KNIGHTS OF THE SKY 342
KICK OFF 2 + SCENARIO 242
KO 2 FINAL WHISTLE 125
KO 2 RETURN TO EUROP 125
KO 2 GIANTS OF EUROPE 125
KID GLOVES 2 252
LEANDER 292
LEGEND 342
LIVERPOOL 252
LORD OF THE RINGS 252
MAGIC POCKETS 252
MEGA FORTRESS 252
MERCENARY 3 292
MICKEY CROSSWORD 252
MICROPROSE GOLF 342
MICROPROSE GRAND-PRIX 342
MIG 29 SUPER FULCRUM 392
MIGHT AND MAGIC 3 399
MONKEY ISLAND 2 342
MOONBASE 479
MYTH 252
NASKAR 342
OMAR SHARIF BRIDGE 342
PACIFIC ISLANDS 252
PANZA KICK BOXING 282
PAPERBOY 2 252
PARAGLIDING 262
PARASOL STAR 252
PEGASUS 252
PINBALL DREAMS 252
PIT FIGHTER 2 292

LOGICIELS JEUX

PLAN 9 F.OUTER SPACE 252
PLAYROOM 292
POLICE QUEST 3 342
POOL OF DARKNESS 292
POPULUS 2 292
PROJECT X 292
PUSH OVER 252
REACH FOR THE SKIES 342
REDZONE 252
REALMS 292
ROBOCOD 252
ROBOCOP 3 252
ROCKETEER 242
ROGER RABBIT 252
RUGBY TOURNOI 5 NATIONS .. 292
SHADOWLANDS 292
SHADOW SORCERER 1MEG 272
SHUTTLE 442
SILENT SERVICE 2 342
SIMANT 292
SIM CITY + POPULUS 292
SPACE ACE 2 392
SPACE CRUSADE 252
SPECIAL FORCES 342
SPEEDBALL 2 242
SPOT 252
STALINGRAD 242
STARUSH 242
STEEL EMPIRE 292
STORMBALL 252
SUPAPLEX 252
SUPER SKI 2 292
TENNIS CUP 2 262
TENTACLE 252
TERMINATOR 2 252
THE ADDAMS FAMILY 252
THE MANAGER 252
THE SIMPSONS 252
TILT 255
TITUS THE FOX 252
TOP BANANA 252
TORTUES NINJA 2 252
TURBO CHARGE 272
TYPHON 265
ULTIMA VI 305
UTOPIA 292
UTOPIA DATA DISK 145
VIDEOKID 252
VROOM 252
VROOM DATADISK 145
WARZONE 252
WINTER SUPERSPORTS 92 252
WIZKID 252
WOLF CHILD 289
WOLF PACK 292
WORLD CLASS RUGBY 292
W.W.F 252

ACCESSOIRES

SOURIS GENIUS 249
EXTENSION 512Ksans Horloge 249
EXTENSION 512K+HORLOGE .. 299
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR INTERNE A500 490
LECTEUR INTERNE A2000 510
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
EXT.MEMOIRE 1MO A500 + ... 599
INTERFACE MIDI 3+1 (+cables) 249
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
Imprimante STAR LC200 coul. .2390
Imprimante STAR LC 20 2090

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 500 99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE 129
LA BIBLE DE L'AMIGA 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
LIVRE DE L AMIGADOS 149
LE LIVRE DELUXE PAINT III 145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA ... 195
LIVRE DE LA MUSIQUE + Disc 199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+Disc 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO 169

UTILITAIRES

AMOS Français 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
EASY AMOS 349
ART DEPARTEMENT 715
AUDIOMASTER III 625
AUDIO SCULPTURE 445
COMPTE CHEQUE 235
Copieur Synchro Express 500 ... 395
Copieur Synchro Express 2000 .. 450
DELUXE PAINT IV 849
DEMO MAKER 1MB 395
DEVPAC 3 785
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR .. 490
COMPILATEUR GFA BASIC 395
HARMONY 425
INFOFILE 449
KINDWORDS 2.0 449
MAXIPLAN PLUS FR. 449
MUSIC MAKER 395
MUSIC WARE 349
PACK VIDEO AND SOUND 590
PERFECT SOUND 500 725
PHOTOLAB 699
PIXMATE 525
POWER WORKS 749
PROFIL 350
SONIX 425
STUDIO 24 1290
SUPERBACK 495
TRACK 24 575
VIDEO EFFECTS 699
VISTA PRO 925

JOYSTICKS

COMPETITION PRO 149
PRO 5000 149
QUICKJOY JUNIOR 59
QUICKJOY TURBO 99
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY 3 SUPERcharger 109
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 199
QUICKJOY VI JETFIGHTER 149
QUICKJOY TOPSTAR 295
QUICKJOY SEGA FIGHTER 169
QUICKJOY Turbo Pedale 279
QUICKJOY Megastar Junior 199
QUICKJOY MEGASTAR 329
QUICKJOY SUPERSTAR 179
KONIX SPEEDKING 109
KONIX SPEEDKING Autofire 129
KONIX THE NAVIGATOR 149
STING-RAY 149
QUICKSHOT MAVERICK 1 169
QUICKSHOT PYTHON 1 119
QUICKSHOT INTRUDER 1 399
QUICKSHOT AVIATOR 1 449
QUICKSHOT FLIGHTGRIP 1 .. 119

BOITIERS

avec serrure+clé

BOITIER DD 50L : 50x5.25" 119
BOITIER DD 100L : 100x5.25" ... 149
BOITIER DS 40LB : 40x3.50" 99
BOITIER JSY 80 : 80x3.50" 109

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
EPSON LX 800/LQ 800 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10-LC 20 59
STAR LC 10 COULEUR 99

DIGITALISEUR VIDEO COULEUR EN TEMPS RÉEL.

Prix défiant toute concurrence !!!

- Saisie d'images **15 bits** en **1/50ème** de sec.
- Sauvegarde de fichiers **IFF 24 bits.**
- Affichage en 8,8+, 16,16+, 32,32+ couleurs , **ROUGE, VERT, BLEU, AMIGA HAM**.
- Affichage d'écran est de 256 X 256 en mode moniteur ou en option de 320 X 256.
- Moyens d'édition **CUT, COPY, BRUSH, PASTE, UNDO** et contrôle de palette avec correction de niveau **R, G, B et GAMMA**. -Effets spéciaux.

Option logiciel de production de films **MOVIE MAKER 299 F.**

-Utilise le mode moniteur du digitaliseur en temps réel pour enregistrer et restituer des images

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

Utilisez tous vos anciens logiciels sur le nouveau **A500 *Plus***
grâce à l'adaptateur **Kickstart 1.3/2.04. + ROM 1.3**
Adaptateur **KICKSTART 1.3 / 2.04 .... 299 Frs**
KICKSTART ROM 1.3 .... 349 Frs
CARTE 1 Mo de RAM pour **A500 +** ..... **599 Frs**

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

PRIX BUDGET

ACTION FIGHTER 99
ARKANOID 2 99
BATTLESHIPS 99
BATMAN (CRUSADE) 99
BEACH VOLLEY 99
BUBBLE BOBBLE 99
CALIFORNIA GAMES 99
F16 COMBAT PILOT 99
GARY LINEKER'S HOT SHOT 99
GARY LINEKER'S SUPERSTAR .. 99
GAUNTLET 2 99
GHOUL'S AND GHOSTS 99
HEROES OF THE LANCE 99
IRON LORD 99
LOMBARD RAC RALLY 99
MICROPROSE SOCCER 99
MOONWALKER 99
NORTH AND SOUTH 99
OPERATION WOLF 99
RED HEAT 99
RICK DANGEROUS 99
ROADBLASTER 99
ROBOCOP 99
SUPER MONACO G.P 99
TURBO OUT RUN 99
TURRICAN 2 99
SILKWORM 99
SPELLBOUND 99
STREET FIGHTER 99
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR 99
SWITCHBLADE 99
SWIV 99
THUNDERBLADE 99
TUSKER 99
TV SPORTS FOOTBALL 99
VIGILANTE 99
WORLD CLASS L/BOARD 99
X-OUT 99

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

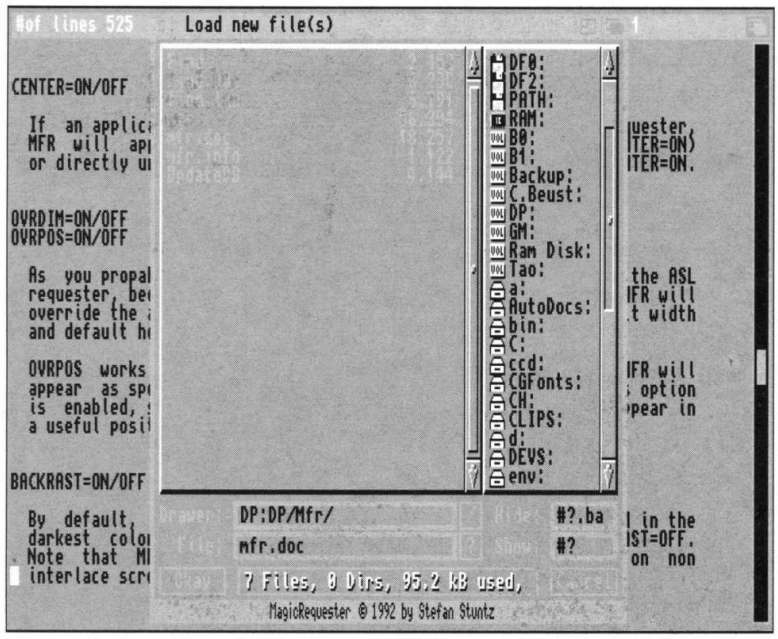
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 14-06
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
FAX : **93.97.07.00**
SIGNATURE OBLIGATOIRE

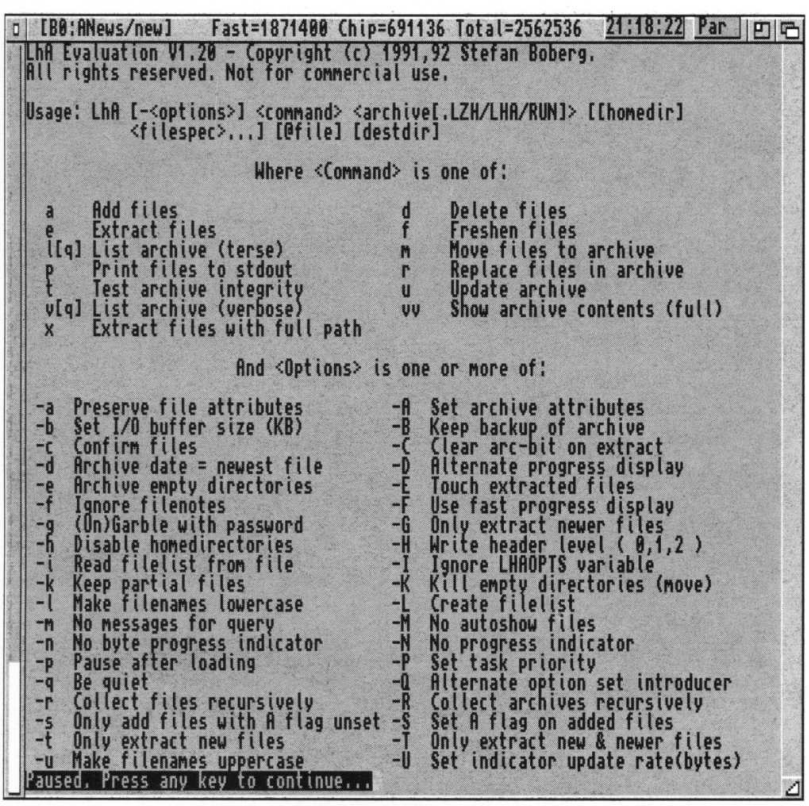
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client .....



standards. Peut-être une version du compilateur affranchie de cette contrainte verra-t-elle bientôt le jour.

En conclusion, vous disposez avec **g++ 1.40** d'un compilateur C++ gratuit entièrement fonctionnel sur Amiga (il peut naturellement appeler les bibliothèques spécifiques à l'Amiga) qui peut évidemment compiler du C (c'était un pré-requis du langage C++). Pour des petits projets, vous trouverez probablement un compilateur comme Dice bien plus efficace (plus petit, plus rapide) mais si vous envisagez de vous lancer dans des projets plus gros, g++ est LA solution!



Je voudrais conclure par une petite remarque liée à ces deux superbes logiciels. Ils nous viennent tous les deux de Suisse où une très intense activité de développement Amiga est en train de prendre naissance. Cela se ressent tout particulièrement dans le DP où des nouveaux noms commencent à apparaître régulièrement, et venant pour la plupart de Suisse. Pour les utilisateurs d'Unix, apprenez qu'un nouveau site ftp existe désormais et est en passe de devenir le rival du classique *ab20*. Il s'agit d'*amiga.physik.unizh.ch*, et il s'agit de la machine utilisée par l'auteur de **g++/gcc**.

gcc/g++ 1.40 (et gcc 2.0), par Markus Wild

gnuemacs 18.58, par David Gay

...pas encore disponibles sur Fish au moment où je rédige cet article, mais... patience!

Et dans un domaine plus raisonnable...

Quelques nouveautés qui ont retenu mon regard ce mois-ci.

DragI

Tout d'abord, **DragIt** (Système 2.0). Il s'agit d'un tout petit programme qui vous évite la fastidieuse contrainte de devoir déplacer des fenêtres en positionnant le curseur sur la barre de titre. DragIt vous permet de sélectionner un qualificateur (SHIFT par exemple) et dès lors, vous pourrez déplacer toutes les fenêtres uniquement en positionnant le pointeur dans la fenêtre et en "draggant" en maintenant la touche SHIFT appuyée. On s'habitue très vite à ce petit gadget, croyez-moi!

mfr

Et un nouveau File Requester! Il s'agit de **mfr** (système 2.0). Son installation est quelque peu différente de la routine habituelle. Il ne s'agit pas cette fois d'une bibliothèque mais d'un exécutable destiné à être placé dans votre répertoire *WBStartup* en tant que Commodité. Il se configure par l'intermédiaire de "tools", obtenus en sélectionnant l'icône, puis le menu "Informations" de l'Atelier. Brièvement, vous pouvez sélectionner les requesters à supplanter (**asl** et **req** uniquement), la police de caractères utilisés ainsi que sa taille, les tailles maximale/minimale de la fenêtre, un motif pour exclure ou inclure certains fichiers, mais surtout différentes "classes". Une classe est par exemple quelque chose qui ressemble à ce qui suit :

CLASS_0=*.(lha|lzh),,lha" > con:50/100/582/369/Archive" v %s

Autrement dit, si vous voyez un fichier se terminant en *.lha* ou *.lzh* et que vous désirez en afficher le contenu, il vous suffit de le sélectionner et de choisir le menu "File Action" pour voir s'exécuter la commande spécifiée (**lha v <fichier>** en l'occurence).

LHA

Ce qui me fournit un enchaînement rêvé pour finir cette rubrique DP sur le programme **lha 1.20**. Il s'agit d'un nouvel archiveur. Il y a eu tout d'abord **lharc**, qui a été remplacé récemment par **lz 1.92**, beaucoup plus rapide et plus souple. Et bien voici le successeur de **lz** : **lha**, qui va en moyenne 20% plus vite que **lz** et accepte un nombre impressionnant d'options. Il permet de compresser au format LHA de trois façons (-lh1-, -lh4- et -lh5-) et donne un gain moyen de taille de 10% au moins par rapport à **lz** (autrement dit, vos fichiers seront compressés en moyenne à 50% et souvent beaucoup plus pour les fichiers texte).

Cédric Beust

Spécial A3000

A3000 + moniteur 1280 x 768
disque dur 50 Mo
6 Mo RAM Static
22 900 F

options* :

+ 4 Mo de RAM Static : ***1 990 F***
+ 8 Mo de RAM Static : ***3 900 F***
disque dur 100 Mo supp. : ***3 990 F***
Floptical 20 Mo : ***4 990 F***
Scanner A4 800 dpi 24 bits : ***24 390 F***

** prix spéciaux valables uniquement lors de l'achat d'un A3000*

Modems

Vous permettront notamment de télécharger les Fred Fish 1 à 600 de notre BBS (69.91.30.62)

DataLink 2000 (carte interne) ***1890 F***
bauds : 0-300-1200-2400
protocoles : V21-V22-V22bis
compatible **Hayes AT**
logiciel Send-Fax en option

DataLink Express II (externe) ***2 790 F***
bauds : 0-300-1200-2400-9600
protocoles : V21-V22-V22bis-V42bis
compatible **Hayes AT**

AmigaTEX

le seul logiciel de
composition typographique
dédié à tous ceux qui souhaitent :

- éditer des documents ***scientifiques***
- imprimer un document de la même ***qualité*** sur une laser et une 24 aiguilles
- lancer des lettres ***personnalisées***
- sortir en photocomposition jusqu'à ***9600 dpi***
- produire des documents ***professionnels***
- disposer de ***+ de 1500 polices***

Disquette démo contre 5 timbres à 2.50 F

Programme + driver imprimante : ***2 390 F***

Nous contacter pour tous les détails

AMINet

AMINet est la solution la plus simple pour **connecter jusqu'à 253 Amigas** ensemble.

AMINet permet de **diffuser transmettre,** et **recevoir** des fichiers entre tous les Amigas.

Il donne accès à toutes les **imprimantes** connectées sur le réseau, et enfin offre la possibilité de gérer une **messagerie électronique** ou de converser avec les autres utilisateurs.

Sa **configuration simple** par scripts permet de mettre en oeuvre **rapidement** vos applications.

AMINet est fourni avec le cablage, le logiciel de gestion et un manuel **détaillé**.
(utilisable sur TOUS les Amigas)

Le kit complet pour 1 poste : ***990 F***

ESSONNE MAILING - 8-10 Rue du Bois-Sauvage - 91055 EVRY Cedex
Tél : 64.97.96.54 - **Fax :** 69.91.19.25 - **Modem :** 69.91.30.62

Centre Technique Agréé : *réparation de vos Amigas dans la journée* (si les pièces sont disponibles sur stock)
Nous faisons également la vente de tous les composants de votre Amiga (CIA 8520, AGNUS ECS, DENISE, ...)

WorkBench 2.0
un peu de pratique!

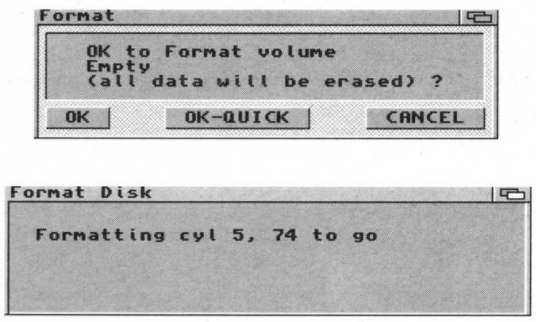
Au début de l'existence de ce jounal, l'éditeur m'avait demandé de faire une série de petits articles pour initier les lecteurs aux commandes en ligne, soit, le CLI. Maintenant que naît une nouvelle ère avec l'avènement d'une interface homme/machine au look 3D, ***AmigaNews*** *se devait de vous aider à sa compréhension et à son utilisation.*

Pour faire ce genre de choses, seul les "vieux", ployants déjà sous de trop nombreuses charges, sont compétents. Ceci n'a pas échappé à notre rédacteur en chef, qui a fait appel à moi. J'ai donc retroussé mes manches et vous ai concocté un comparatif entre deux manières de faire pour les mêmes actions. D'un côté, le Shell qui a remplacé avantageusement le CLI; de l'autre côté, la nouvelle mouture du WorkBench, j'ai nommé le 2.0...

Le formatage des disquettes ou des disques durs

Pour formater ou reformater une disquette, sous WorkBench, aucune option n'est possible! Lorsque vous sélectionnez une icône de disquette et que vous faites *"FORMAT"*, vous avez droit à un requester *"OK to Format disk in drive df1:"* qui ne vous donne pas de choix.

Alors que si l'on passe par le ***Shell***, l'on peut préciser si l'on veut ou non une



poubelle *(Trashcan)*, si c'est une vieille disquette que l'on veut effacer, que cela peut se faire en 10 secondes et si l'on applique Format a un disque dur, on peut le formater FFS. Hé oui, vous ratez tout ça...

Sous *Shell*, cela s'écrit *"FORMAT DRIVE DFx: NAME toto opt"* où name correspond au nom que vous désirez donner à la disquette, et opt à ***NOICONS*** pour ***"NO ICONeS"*** ou/et ***QUICK*** pour rapide (seulement avec des disquettes qui ont été déjà formatées une fois) et/ou ***FFS*** pour *Fast File System*.

Si je veux reformater une vieille cartouche de disque dur, en utilisant le Shell je vais pouvoir le faire en quelques secondes en tapant *"FORMAT DRIVE MH0: NAME UTILS NOICONS FFS QUICK"*

On voit déjà avec cette commande un des avantages de passer par le *Shell*. Pour ceux que les commandes en ligne rebutent, j'ai une bonne nouvelle. La version 2.1 du WorkBench, devrait contenir un programme Format plus élaboré offrant toutes ces possibilités en deux ou trois clicks de souris, et EN FRANCAIS (mais chuuut, c'est secret!).

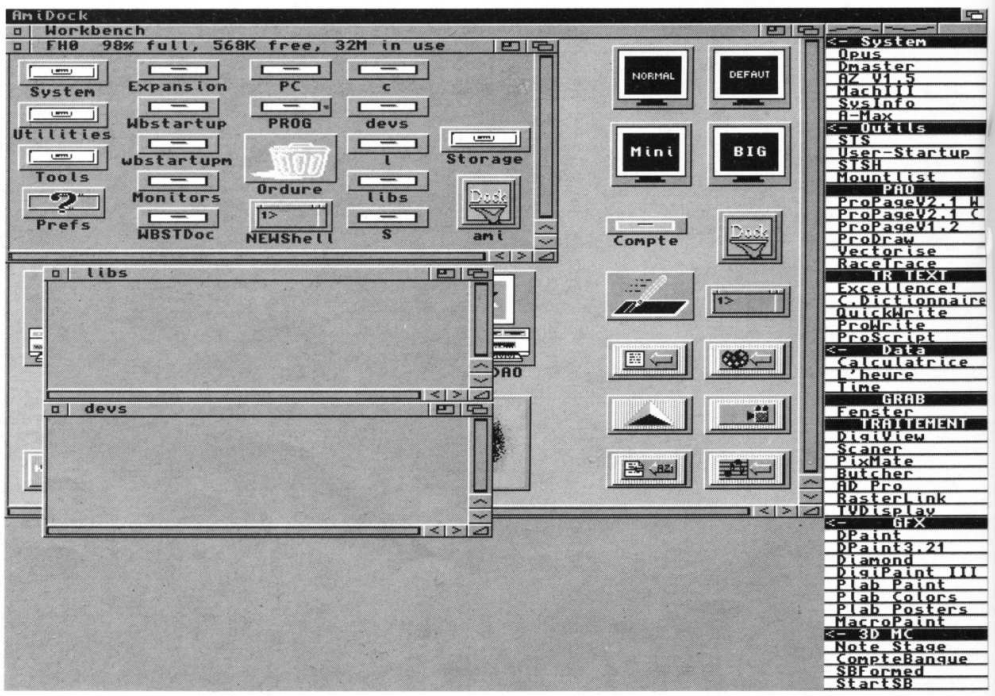
Les copies...

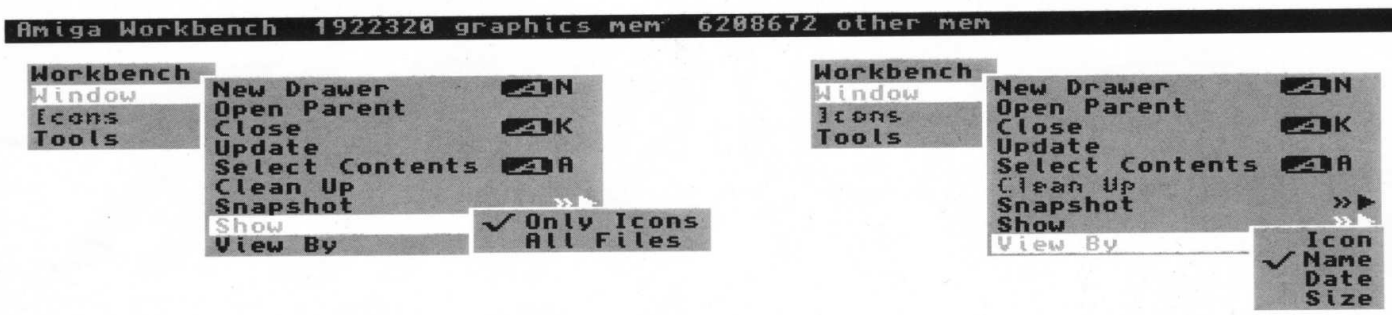
Supposons, un DD monté *FH0:* dans lequel se trouvent les tiroirs *libs* et *devs*. Nous voulons copier le fichier *Exemple-toto* qui se trouve dans *libs* dans le tiroir *devs*. Le fichier *Exemple-toto* n'a pas d'icônes.

Avec le WorkBench, sous 1.3 ce serait impossible, car le simple fait de ne pas avoir d'icônes ne permettrait pas d'avoir le fichier à l'écran, et cette opération devrait se faire impérativement par Shell. Une des nouveautés du WB2.0 c'est justement de permettre l'affichage à l'écran de fichier et/ou tiroir sans icônes.

Ouvrons le tiroir *libs* par un double clic. Rien n'apparaît, car le fichier n'a pas d'icône. En gardant la fenêtre sélectionnée et en allant dans le menu ***Window*** sélectionner ***Show All*** nous verrons apparaître le fichier dans la fenêtre avec une icône outils et son nom *"ExempleToto"* dessous.

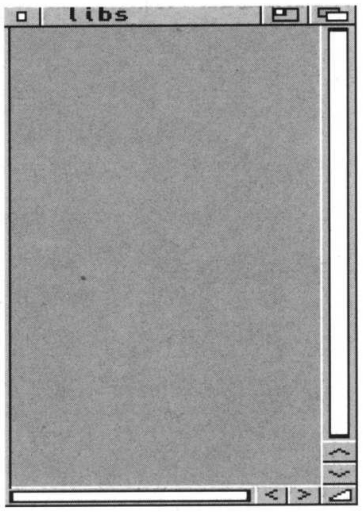
Si nous la prenons, et que nous la plaçions dans le tiroir *devs*, le fichier va disparaître! Il a effectivement été déplacé, mais comme il se retrouve dans un tiroir où vous n'avez pas précisé ***"Show All"***, du fait de son absence d'icône, il n'apparaît pas. Refaites ***Show All*** pour ce tiroir, et il apparaîtra à nouveau.



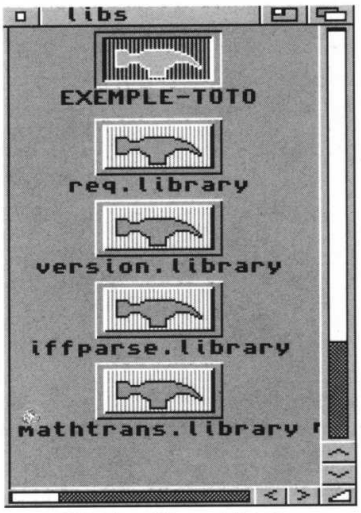


Une autre option existe par rapport à l'affichage de tous les types de fichiers, c'est l'affichage par nom *(en Anglais "By name")*. Les fichiers se manipulent de la même manière, mais ils apparaissent sous forme de liste, ce que je trouve plus pratique et lisible.

Revenons à cette copie et utilisons un Shell. La séquence serait *"COPY sys:libs/ Exemple-toto to sys:devs"*. C'est bien plus compliqué et si l'on ne respecte pas la syntaxe et le cheminement, IL FAUDRA RECOMMENCER... Et il n'y a rien de plus facile que de placer un doigt sur deux touches simultanément! Pour des opérations aussi simples, je préconise l'emploi du WorkBench.



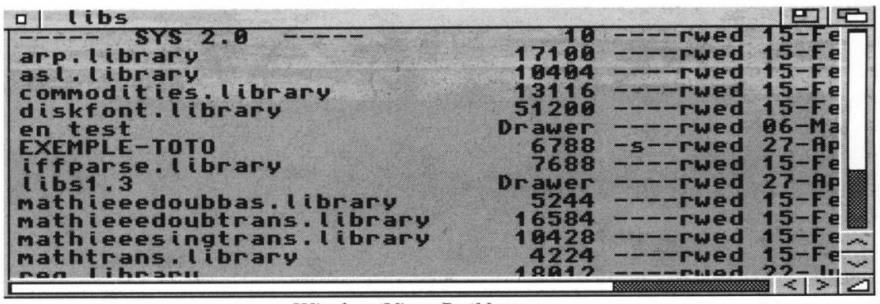
Window/Show/Only Icons



Window/Show/All Files

Copier tout un tiroir d'une disquette à une autre

Sous intuition, on prend le tiroir avec la souris dans la fenêtre d'une des deux disquettes, pour la relâcher sur l'icône du disque de la deuxième. Oui, j'ai bien dit l'icône du disque. Il n'est pas nécessaire d'ouvrir l'icône de la deuxième disquette, le tiroir ira se placer sur le disque de toute manière. Juste en passant, je regrette que lors d'opérations comme celle-ci, aucune information n'apparaisse à l'écran, hormis le curseur qui se transforme, et surtout qu'il ne soit pas possible d'arrêter une copie d'une manière logiciel le en cas de fausse manoeuvre.



Window/View By/Names

Fermons la parenthèse et faisons la même opération sous Shell.

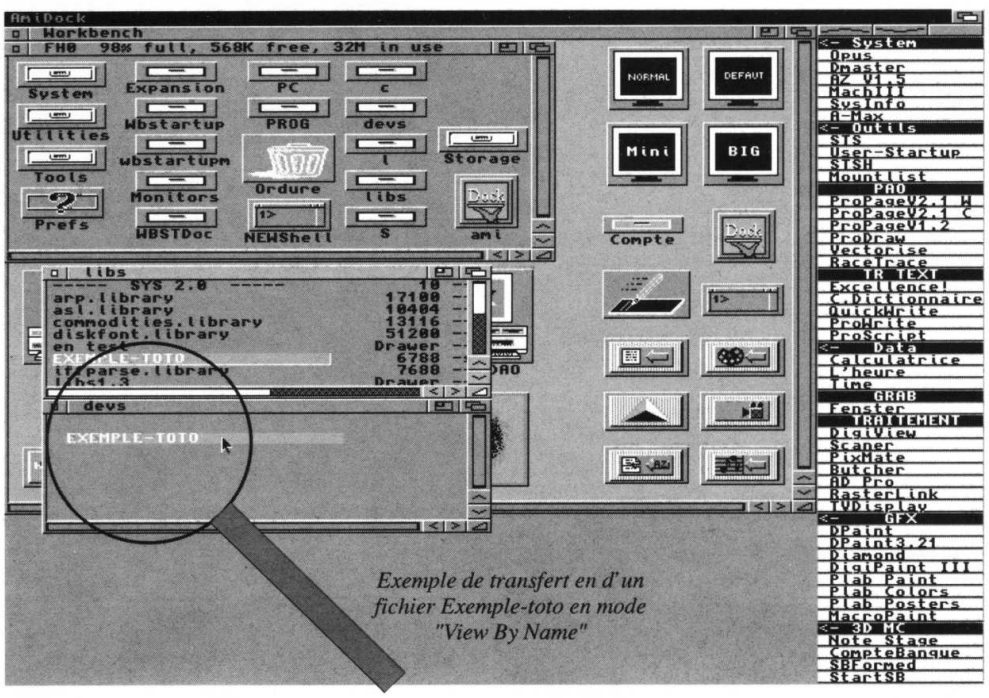
"Copy df0:Tiroir to df1: all". Que fait le *"all"*? Il indique au système que tout le contenu du tiroir doit être copié.

De nouveau, pour ces opérations le WorkBench est plus performant. Et c'est ce qu'a voulu Commodore: rendre des opérations courantes, les plus simples possible.

Par contre, lorsque vous désirez faire du "Spécial" le WorkBench ne suffira plus. Très vite vous atteindrez les limites de ce que peut faire la souris, car malgré tout, le système de développement d'un logiciel est encore influencé par les sacro saintes commandes en ligne. Toute opération faite d'un clic, essayera d'imiter une commande Shell. Et pour pouvoir aller aussi loin avec une interface du type intuition, il faut passer bien du temps à peaufiner une interface graphique pour le curseur de la souris. Ce qui veut dire, temps de développement accru et mise à jour fastidieuse. C'est une des raisons pour lesquelles les interfaces restent si pauvres.

Souhaitons que le virage amorcé par Commodore avec le WorkBench 2.0 se poursuivent, et retrouvons-nous le mois prochain pour de nouvelles aventures.

Patrick Conconi



Exemple de transfert en d'un fichier Exemple-toto en mode "View By Name"

BROWSER II

Il n'est plus très original de dire que l'Amiga est remarquable par la multiplicité et la diversité des environnements de travail que chacun peut créer, selon ses goûts et ses besoins.

Pourtant, malgré l'évolution sensible de l'Atelier et, de l'Interpréteur de Lignes de Commandes au cours des années *(voilà-t-y pas que je me mets à causer français comme le beau monde)*. En attendant *Godot (à savoir le kit 2.04)* j'ai compulsé un ouvrage publié par Commodore qui, contrairement à ce que pourrait faire croire son titre *"AMIGA WORKBENCH"*, est écrit tout en Français.

C'est très bien; mais je ne comprends plus rien aux cases, cellules, à la concordance de modèles, etc; et faut-il dire séquence de démarrage ou amorce; et avec çà *Pierre-Philippe* qui parle de farfadets. Nous galérons en quelque sorte. Mais enfin, c'est le progrès. Notez qu'à une époque il y a eu des puristes qui trouvaient qu'au lieu de dire cône et sphère, horribles hellénismes, on aurait dû dire boule et cornet. Excusez-moi donc si je continue à utiliser deci-delà quelques anglicismes.), les auteurs du *Domaine Public* et même les maisons d'éditions continuent à produire et améliorer des produits destinés à compléter l'environnement d'origine.

Comme tout le monde, j'ai commencé, il y a quelques années, par manipuler des icônes, puis je suis passé au *CLI* et au *Shell*, vite complété par les commandes *ARP* et par *ConMan* et finalement remplacé par *WShell*. Un jour l'idée a fini par traverser mes cellules sensibles que je pourrais m'épargner beaucoup de frappe en faisant appel à un utilitaire de gestion de fichiers.

J'ai alors choisi *DirWork*, dont j'étais ma foi très content, jusqu'au jour où *Sylvain Rougier* m'a recommandé d'essayer *BrowserII*, en me disant que ce qu'il ne supportait pas dans les programmes de type *CliMate*, DirWork, *DiskMaster* etc, c'était de n'avoir que deux fenêtres pour travailler (La vérité m'oblige à dire qu'au moins la version la plus récente de *DiskMasterII* permet le travail sur plus de deux fenêtres).

Je m'étais bien habitué à *DirWork*; les automatismes sont une chose dont on se débarrasse difficilement. Il suffit par exemple que je sois distrait une minute et ma bagnole prend automatiquement le chemin de la maison. Et elles font toutes cela aussi loin que je puisse remonter dans mes souvenirs.

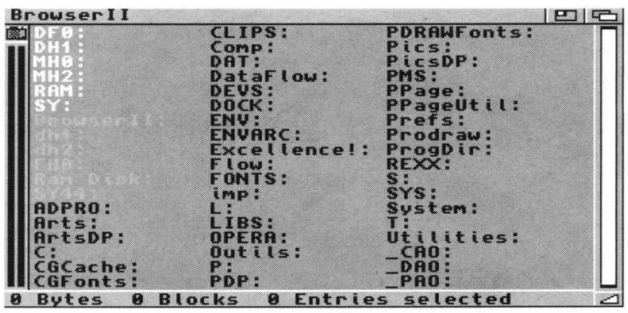
Après quelques jours de *BrowserII*, j'ai lâché *DirWork*, sans beaucoup de regrets. Pourtant *BrowserII* a ses défauts et ses petits bugs mignons comme tout le monde. Voyons cela de plus près.

Histoire

Le premier *Browser* est sorti en 1897 (Fish 180). La formule était simple: une fenêtre, avec à l'intérieur les noms des répertoires et fichiers de la disquette examinée. A l'époque il n'y avait pas encore beaucoup de disques durs pour l'Amiga, et le système était le 1.2. Néanmoins, ce premier Browser marche encore parfaitement sous 2.04.

On cliquait sur un nom, une fenêtre s'ouvrait, et ainsi de suite à autant de niveaux qu'il le fallait. Ensuite on copiait ou on déplaçait un fichier en cliquant dessus, puis en déplaçant le pointeur ad hoc qui venait d'apparaître, vers le répertoire de destination.

C'était avant la lettre le principe de fonctionnement de *l'Atelier 2.04*, lorsque l'on travaille en mode *"par nom"*.



Un menu *"Tools"* permettait l'accès direct aux outils que l'on voulait bien y installer. Quatre ans après, Commodore a repris ces principes dans l'atelier 2.04; selon que l'on est d'un naturel jovial ou geignard, on peut se réjouir de cette politique d'incorporer au système de base des idées venant du *Domaine Public*, ou au contraire déplorer qu'il faille autant de temps pour le faire...On peut d'ailleurs sans inconvénient faire les deux.

Mais voilà, vu le peu de fonctions offertes, le *Browser* original est plutôt une jolie pièce de musée. Cette version fut suivie d'autres versions, entre autres la V1.7 parue sur *Fish 476*.

Les auteurs de *BrowserII* ont donc décidé de le perfectionner davantage; n'ayant jamais vu les sources, ils ont tout réécrit, pour aboutir à un outil vraiment très puissant.

Dans cet article, je vais vous présenter la version 2.02. Elle est un peu plus puissante que celle que l'on trouve sur les disquettes de distribution *(version 1.0 sur Fish 540 ou Serge Hammouche *HD#01*)*. Les auteurs la réservent à ceux qui leur enverront leur contribution.

Que voulez-vous, le monde des utilisateurs des programmes du *Domaine Public* n'est pas toujours très sympathique pour les auteurs, à part bien entendu vous qui me lisez. Tous les auteurs du domaine public que je connais et qui ont mis leurs programmes en Shareware se plaignent du nombre très bas de contributions reçues.

Les différences entre la version 2.04 et la version distribuée portent sur un certain nombre de perfectionnements, comme la possibilité d'ouvrir un écran spécial en haute résolution avec une palette personnalisée, ou l'icônification des fenêtres avec la mystérieuse fenêtre *Alien*. A mon avis cela vaut la peine.

Présentation de BrowserII

BrowserII s'installe en le copiant où on veut. Il faut mettre en *LIBS:* les bibliothèques *parm.library* et *req.library* qui l'accompagnent, puis *BrowserII.menu* dans *S:*. Ce dernier point n'est pas indispensable au sens strict; en l'absence de ce fichier, *BrowserII* s'ouvre avec un menu par défaut dont nous reparlerons; le reste des menus est à personnaliser selon le mode bien connu de *ParM*.

On lance *BrowserII* en cliquant sur son icône ou via un Shell.

Apparaît au bas de l'écran une fenêtre intitulée *BrowserII*, dans laquelle on trouve les noms des unités de disques. Cette fenêtre étant activée, on a accès aux menus. L'article (comprenez Item) *Display* permet de faire afficher les noms des unités physiques, ceux des unités logiques (assigns) et/ou les noms de volumes, selon les 6 combinaisons possibles de ces trois catégories. C'est là que l'on aperçoit déjà un aspect de *BrowserII* que les auteurs commentent d'ailleurs dans la documentation. Possibilités nombreuses et impression de complication vont assez souvent de pair. Le tableau de bord d'un long courrier semble

affreusement compliqué. Et même dans une petite trapanelle il y a beaucoup d'instruments. Pourtant, par temps clair, pour savoir si on vole à plat ou incliné, il suffit de regarder à travers le pare-brise! Il y a toujours moyen de se concentrer au départ sur les choses simples, et d'être très heureux par la suite d'avoir accès à des fonctions plus sophistiquées. C'est dans cet esprit qu'il faut aborder *BrowserII*.

Dans l'article je serai bien obligé de détailler certaines choses. Rappelez-vous toutefois qu'il est toujours possible de se servir abondamment et utilement de BrowserII en utilisant les options par défaut pour faire des choses simples. La virtuosité vient après, mais alors, quel régal !

1. Les fenêtres

Rien qu'en ayant ouvert quelques fenêtres et en se servant du menu par défaut, on peut déjà faire pas mal de choses ***(voir fig.1)***.

Fort heureusement, elle est en noir et blanc, car parler de couleurs dans un contexte où coexistent deux versions du système dans lesquelles les couleurs 1 et 2 ont été inversées est une gageure.

En cliquant sur une ligne, on la met en valeur. En maintenant la touche *Shift*, on peut mettre en valeur plusieurs lignes. Rien que de très habituel.

Pour copier un fichier ou un groupe de fichiers d'un répertoire dans un autre, on maintient enfoncé le bouton de gauche de la souris lors du dernier clic; un pointeur spécial de copie apparaît, on le déplace et on le relâche là où on veut mettre les copies. Si on relâche sur une ligne qui est un nom de fichier ou dans un espace libre, les fichiers atterrissent dans le répertoire correspondant à la fenêtre; si on le relâche sur une ligne qui est un nom de sous-répertoire, les fichiers atterrissent dans ce sous-répertoire. Dans ce cas, *BrowserII* demande confirmation, ce qui est mieux que l'Atelier qui ne dit rien, et vous vous demandez où a bien pu passer votre fichier.

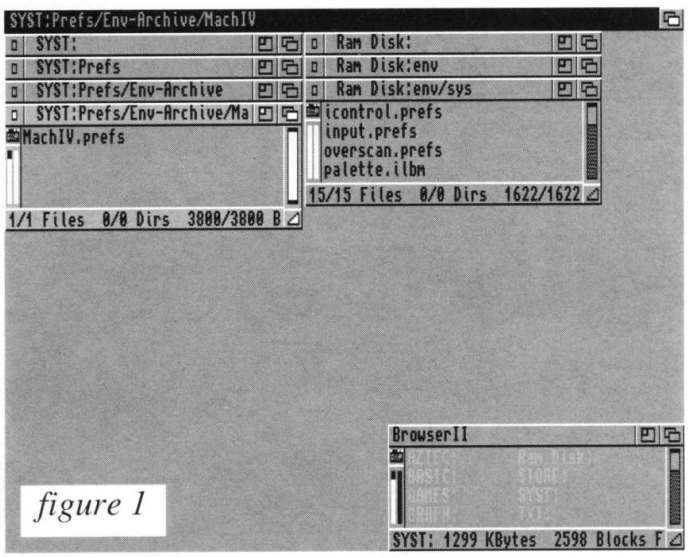


figure 1

Comme l'Atelier 2.0

BrowserII fonctionne en mode asynchrone, c-à-d. que l'on peut effectuer simultanément plusieurs opérations de ce type. Pendant que vous copiez deux cents petits fichiers d'une disquette sur votre disque dur, vous pouvez formatter l'autre disquette et appeler à l'écran un fichier texte pour lecture ou modification. Par contre, si vous travaillez sous 1.3, vous bénéficierez grâce à *BrowserII* de ce mode asynchrone, nouveauté que vous apprécierez très vite.

La ***figure 1*** montre que *BrowserII* ouvre ses fenêtres d'une manière très ordonnée: dans l'ordre hiérarchique, les fenêtres des sous-répertoires apparaissent en cascade sous la fenêtre du répertoire racine de l'unité logique.

Mais ces fenêtres étant forcément petites, comment les agrandir pour en examiner le contenu ?

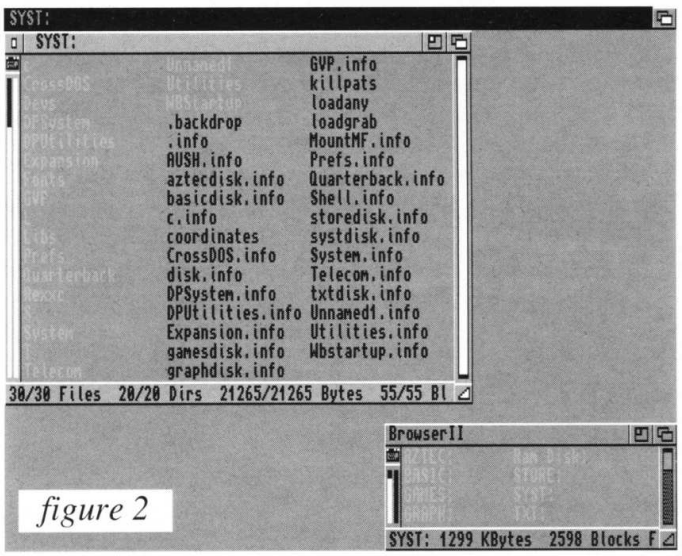


figure 2

Les fenêtres de *l'Atelier 2.0* ont une cellule dite *Zoom,* qui, couplée aux touches de fonction via l'utilitaire *"ihelp"*, permet de donner à une fenêtre diverses tailles intéressantes: minimale, plein écran, taille originale, etc.

Je n'ai jamais pu me faire à la logique de ce système, pas plus que je n'apprécie totalement le système d'agrandissement, de rétrécissement et d'icônification par F1 et F2 de ConMan, mais à l'époque, sur *l'AmigaShell*, il n'y avait rien du tout.

BrowserII est muni d'un dispositif à mon avis bien plus pratique: cliquez dans le haut de la bordure de gauche d'une fenêtre, elle s'agrandit juste ce qu'il faut pour montrer tout son contenu ***(fig 2)***.

Cliquez dans le bas de cette même bordure de gauche, la fenêtre prend la taille minimale (4 lignes).

L'ouverture des fenêtres peut d'ailleurs se faire automatiquement à la taille qui montre tout le contenu, et rien de plus, par le choix d'une option d'un menu.

Tiens, et cette double barre claire dans la bordure de gauche de la fenêtre, c'est quoi ? Ce sont deux jauges; l'une indique le taux de remplissage de l'unité logique (disquette, partition) parente du répertoire correspondant à la fenêtre, l'autre indique au choix soit le taux de remplissage de ce répertoire par des sous-répertoires par rapport à des fichiers, soit la proportion de fichiers visibles par rapport au contenu total du répertoire (par exemple si vous avez au moyen des filtres éliminé l'affichage de tous les fichiers d'icônes (xxx.info) vous pouvez vous rendre compte qu'il y a autre chose dans votre répertoire que les fichiers dont les noms sont affichés). Vous avez compris? Non? Pas grave, je vous avoue ne pas avoir compris tout de suite, vu que par ailleurs une de ces jauges marche à l'envers de sa définition. Ce genre d'accessoire, fort utile en certaines circonstances, a toutefois l'avantage que personne ne vous oblige à y faire attention si vous n'en avez pas besoin.

BrowserII est un programme fait pour fonctionner quasi uniquement à la souris. Plutôt que d'utiliser un système de boutons comme les programmes du type *DiskMaster*, lesquels boutons peuvent dans certains cas disparaître sous les fenêtres, *BrowserII* fait appel au principe des menus pour activer les différentes options et fonctions. Il sera donc particulièrement agréable d'utiliser un utilitaire qui fait apparaître les menus sous la souris, comme *PopUpMenu* ou *Popper*, pour n'en citer que deux.

2. Les Menus

2.1. Les menus de base

Si votre tiroir *S:* ne contient pas un fichier *BrowserII.menu*, *BrowserII* s'ouvrira avec trois menus par défaut:

BrowserII
Window
Actions.

2.1.1. Menu BrowserII

Le premier donne accès à une série d'options de fonctionnement que je ne détaillerai pas ici (voyez-en une partie à la ***figure 3***, leur apparition à cet endroit est dûe à l'utilisation de *PopUpMenu*), et au mode *"Commande "*. Ce dernier permet de lancer une commande *Shell* que l'on tape dans la cellule de texte d'une demande. *BrowserII* ouvre alors une fenêtre *Shell*, exécute la commande, et, pour vous permettre de lire le résultat, utilise un utilitaire *WaitReturn* qui attend la frappe de la touche *Retour* pour refermer la fenêtre.

Las, si *WaitReturn* est bien dans le répertoire *C* de la disquette de distribution (et encore, sur la *Fish 540*, il faut aller le chercher dans le sous-répertoire *C* du sous-répertoire *ParM*, rien ne dit dans la doc qu'il faut le copier dans votre répertoire *C:*. Ceci sera sans doute corrigé dans les docs futures.

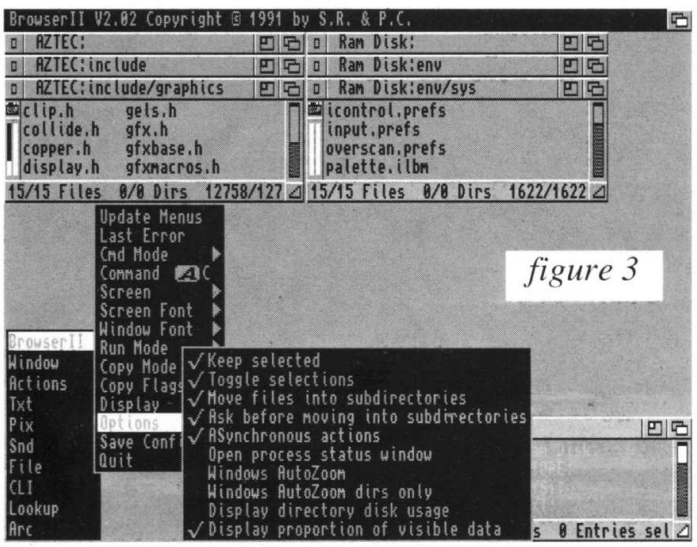


figure 3

Pour les heureux acquéreurs de la version 2.02, ils trouveront dans ce menu une option qui permet à *BrowserII* de s'ouvrir sur un écran séparé personnalisable, ce qui offre l'avantage d'une présentation très propre. Les encore plus heureux possesseurs d'un écran multisync pourront choisir un écran haute résolution entrelacé. La quantité d'information dont on dispose alors devient vraiment très intéressante.

Enfin, dans ce menu, on trouve une fonction *"Save Config"*. Pas besoin de faire un dessin. Le fichier créé dans *DEVS:* par cette option s'appelle *BrowserII.cfg* .

2.1.2. Menu Window.

Le menu Window comporte toute une série d'options qui vont déterminer le contenu de l'affichage. Je me contenterai pour le moment d'en donner la liste:

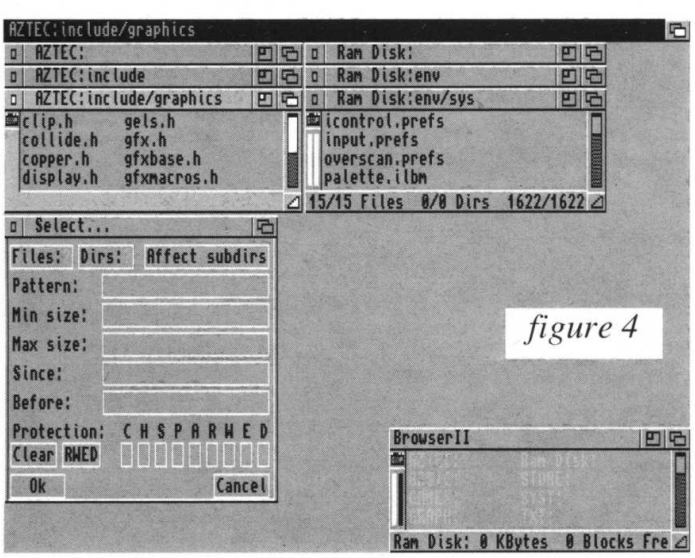


figure 4

Rescan (rafraîchir)
Open -> Parent
-> Dir
-> Alien (çà, c'est un bonbon de la version 2.02, c'est même une sucette géante, on y reviendra)
Zoom -> UnZoom (par F1)
-> ZoomAll (par F2, revient à cliquer dans le haut de la bordure de gauche, voir plus haut)
-> Zoom Dirs (par F3)
Select Match (sélection des lignes selon critères)
Select All (sélection de toutes les lignes)
Filters (choix de ce qui apparaît dans la fenêtre)
-> Set...(fait apparaître une demande, voir plus bas)
-> Prefs (remet les filtres aux valeurs sauvées dans BrowserII.cfg)
-> No .info (débarrasse l'affichage des noms de fichiers d'icônes)
-> Clear (supprime les filtres)
-> Invert (ne fait fait apparaître les fichiers non choisis par les filtres)
File Info -> Size in bytes
-> Size in blocks
-> Protection
-> Date
-> Disk key
Sort by -> Name (tri par ...)
-> Date
-> Size
-> Key
-> Type
Affect All (généralise l'application des options Window à toutes les fenêtres)

Cette liste détaillée n'est là que pour montrer qu'il ne manque rien ou en tous cas pas grand chose.

Un petit mot toutefois sur les filtres

Lorsqu'on active l'option *Select Match*, ou l'option Filters -> Set..., apparaît la demande de la figure 4. De nouveau, l'ensemble des possibilités offertes est très complet. Gardons en mémoire que ce type de fonctions prend toute son utilité lorsque l'on travaille sur des répertoires contenant un grand nombre de fichiers. Lorsqu'il y en a peu, on a aussi vite fait de sélectionner à la main les fichiers désirés. Mais encore une fois, qui peut le plus, peut le moins.

Et puis, il y a le le bonbon Alien

Les fenêtres de la version 2.02 comportent une petite cellule grisée, juste au-dessous de la cellule de fermeture. C'est la cellule d'icônification. En cliquant sur cette cellule, la fenêtre disparaît à la vue, mais son identification et son contenu sont conservés. Pour les retrouver, il suffit d'ouvrir la fenêtre *Alien*. On y voit apparaître les noms des fenêtres icônifiées. Un double-clic sur un de ces noms rouvre la fenêtre correspondante à son emplacement, à sa taille et avec son contenu d'origine. C'est une transposition élégante du principe de *Wiconify*. Cela permet de refermer toutes les fenêtres hiérarchiquement " au dessus " d'une fenêtre, et de ne pas avoir à les rouvrir toutes pour accéder à la fenêtre désirée. Bien entendu, on peut fermer la fenêtre *Alien* pour alléger la présentation, elle conserve tout son contenu et revient au jour sur un clic dans le menu ad hoc ou via un raccourci au clavier. Rien que ce système d'icônification justifierait l'acquisition de la version 2.02 si vous avez déjà une autre version.

2.1.3. Le menu Actions

Il applique aux fichiers sélectionnés dans les diverses fenêtres les actions classiques *Rename*, *Duplicate*, *Set Comment*, *Set Protect*, *Delete* (avec évidemment confirmation) et permet la création de répertoires.

2.2. Les menus personnalisés

La partie *Menus Personnalisés* de *BrowserII* fonctionne exactement comme *ParM*. Par ces menus, vous pouvez définir toute action (lancement d'un utilitaire d'affichage d'image ou de texte, d'archivage, de compactage ou décompactage, etc, etc, qui s'appliquera au ou aux fichiers sélectionnés).

La ***figure 5*** montre les menus tels qu'ils sont mis en oeuvre lors de l'utilisation d'un des fichiers BrowserII.menu fourni à titre d'exemple sur une des disquettes de distribution. A vous de remplacer les programmes qui s'y trouvent par vos utilitaires préférés. La modification du fichier *BrowserII.menu* est très facile à faire au moyen d'un éditeur, le fichier fourni donne des exemples de tous les modes de lancement possibles. La syntaxe à utiliser n'est pas expliquée dans la documentation de *BrowserII*, il faut consulter celle de *ParM*, qui doit normalement figurer également sur la disquette de distribution.

Lorsque vous avez modifié un menu, vous pouvez le faire prendre en compte immédiatement via l'Item *"Update Menus"* du menu *BrowserII*.

Prenons un exemple pratique d'utilisation

Vous avez mis dans un menu *"PIX"* un programme d'affichage, par exemple Mostra. Vous avez ouvert une fenêtre dans laquelle apparaît le nom d'une image, par exemple *Mickey.pic*. Cliquez une fois (pas dans le sens belge, vous savez, je veux dire pressez une seule fois le bouton de gauche de la souris (que les lecteurs belges ne m'en veuillent pas, je suis *Belge* moi-même)) sur la ligne *Mickey.pic*. Ensuite, dans le menu *PIX*, activez l'item *Mostra*, et l'image apparaît.

Si vous cliquez deux fois sur la ligne *Mickey.pic*, de deux choses l'une, soit ce fichier a une icône, soit il n'en a pas.

S'il en a une, *BrowserII* va y lire l'outil par défaut; si cet outil par défaut est dans un chemin accessible, l'image sera affichée, sinon vous aurez droit à un message d'impuissance dans lequel *BrowserII* se plaint bien sûr de ne pas trouver l'outil, ou vous demande d'insérer le volume machin, bref, la routine habituelle.

S'il n'y a pas d'icône, *BrowserII* croit qu'il s'agit d'un fichier exécutable et vous demande d'en confirmer le lancement.

En comparaison avec ceci, *DirWork* (entre autres) détermine la nature du fichier, et lance un utilitaire approprié par défaut, ou un utilitaire que vous avez défini. Les auteurs de *BrowserII* travaillent à incorporer cette capacité dans une future version.

De même si vous utilisez l'écran *"Custom"*, lorsque vous lancez quelque chose, si ce quelque chose n'ouvre pas son propre écran à l'avant-plan, comme *MuchMore* ou *Mostra*, mais une fenêtre dans l'écran de l'atelier, ladite fenêtre s'ouvre derrière l'écran de *BrowserII* et vous pouvez être tenté de croire qu'il ne s'est rien passé. Un coup de *Amiga-N* ou *Amiga-M* vous permettra d'aller voir le résultat de votre action. Ceci est un point sur lequel les auteurs travaillent également.

L'interface AREXX

Devinez... Il n'y en a pas, et à mon avis il n'y en a pas besoin, bien que certains programmes commerciaux de ce type en aient une. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué?

Imaginez-vous en train d'écrire un programme *AREXX* pour faire exécuter par *BrowserII* une série d'opérations sur des fichiers. Ecrire un script dans un *Shell* est sans doute aussi simple!

Bugs

Il n'y en a pas beaucoup. Pour les trouver tous, il faut pas mal de temps d'utilisation intensive, et essayer toutes les combinaisons. A l'usage, il ne m'est réellement arrivé qu'une petite bricole: il arrive que lorsque l'on referme une fenêtre dans laquelle il reste des noms de fichiers sélectionnés, toutes les fenêtres appartenant à la même unité logique se referment du même coup. Par contre, si vous utilisez *PopUpMenu*, vous aurez certainement droit à des plantages occasionnels (pointeur bloqué), mais c'est *PopUpMenu* qui est en cause. Avec *Popper*, cela ne s'est jamais produit, du moins chez moi.

Améliorations souhaitables

La doc est parfois un peu courte, et le fait de devoir s'en référer à la doc de *ParM* pour personnaliser les menus au lieu de trouver un chapitre ad hoc dans la documentation de *BrowserII* reflète simplement le manque habituel de motivation des programmeurs à écrire de la documentation. Pourtant, la documentation fait pour moi partie du produit.

Lorsque *BrowserII* comportera l'identification automatique des fichiers et le lancement de l'utilitaire d'exploitation correspondant, et que toutes les sorties se feront devant l'écran personnalisé et plus derrière, nous aurons vraiment un utilitaire de rêve.

Mais, connaissant les auteurs, çà ne s'arrêtera sûrement pas là.

En conclusion
L'essayer, c'est l'adopter

Voilà encore un excellent produit du *Domaine Public*. Nous avons en *France* quelques bons auteurs de *DP*, pensons à *Charles Vassallo*, *Denis Gounelle*, *Jean-Michel Forgeas* (au fait, *Jean-Michel*, il y a un moment que tu ne nous as plus rien sorti) et que ceux que j'oublie me pardonnent: encourageons-les!

*Browser II, version 1.0 sur Fish 540 et Hammouche *HD#01*.*
Dernière version en écrivant aux auteurs:
Sylvain Rougier et Pierre Carette
39, rue Carnot,
86000 POITIERS

Pierre Ardichvili

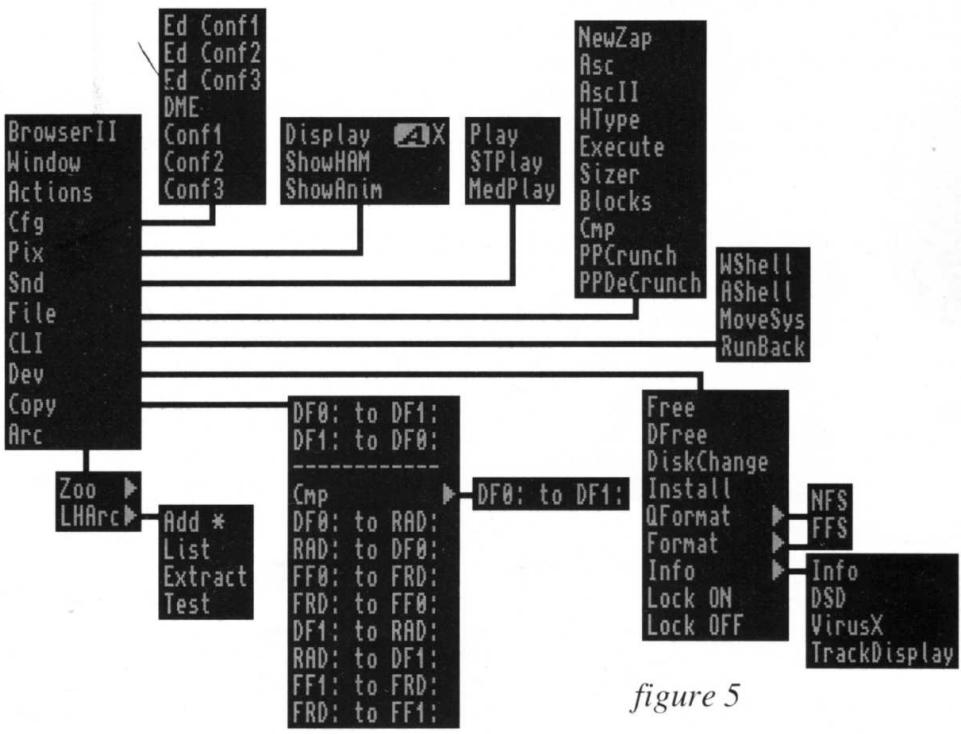


figure 5

WSHELL 2.0

Longtemps attendu, il ne déçoit pas!

WShell 2.0 est avant tout un shell entièrement compatible avec le Shell de Commodore. C'est une condition obligatoire afin d'avoir des conditions de travail acceptables. Le manuel a changé de couleur par rapport à la version précédente et s'est quelque peu étoffé (une centaine de pages). Bien qu'en anglais, c'est un modèle de clarté. Signalons de plus qu'il a été rédigé entièrement avec l'Amiga (TurboText et AmigaTeX). Le Shell lui-même est intégralement écrit en Assembleur (avec CAPE).

Installation

Trois pages dans le manuel suffisent à expliquer l'installation de *WShell*.

Un script est fourni sur la disquette afin d'automatiser cette installation ***(Install-WShell)*** mais pour ceux qui veulent connaître la procédure en détails, la voici:

- Copier la ***wshell.library*** dans le répertoire *libs:*
- Copier ***DHOpts*** et ***FComp*** dans votre *c:* (ou *bin:* ou ailleurs)
- Copier ***pathhandler*** dans *l:* et éditer la ***mountlist*** pour ajouter l'entrée correspondante (***path-mountlist*** sur la disquette)
- Copier ***wshellseg*** dans *l:*
- Editer le fichier ***s:Config-WShell*** pour adapter *WShell* à votre environnement (un fichier type est fourni)
- Idem avec le fichier de configuration de ***FComp*** : ***s:Config-FComp***
- Et enfin recopier le répertoire ***c*** de la disquette dans votre *c:* (ou ailleurs)

L'installation proposée ci-dessus inclut toutes les possibilités offertes par *WShell 2.0*. Si vous désirez vous passer du *file completer*, rien ne vous oblige à recopier les fichiers s'y rapportant. Mais j'espère vous convaincre dans ce qui va suivre qu'il est de votre intérêt de ne pas perdre une miette de ce qu'offre *WShell 2.0*...

Passons maintenant aux facilités offertes par *WShell*. Elles sont nombreuses.

Le mécanisme de "piping"

Il est très étonnant de voir que Commodore, après sept années, n'a toujours pas été capable de produire un système de piping de qualité.

Heureusement, celui écrit par *Hawes* est sans failles. Mais d'abord, qu'est-ce que le piping?

Il s'agit tout simplement d'un moyen pour faire communiquer deux commandes entre elles, typiquement pour rediriger la sortie d'une commande vers l'entrée d'une autre.

Un exemple rapide:

1> list | more

Par défaut, le symbole pipe est la barre verticale ("|") mais il peut être aisément modifié, ainsi que tous les caractères spéciaux de *WShell*. Le résultat de la commande ci-dessus sera que la sortie de ***list*** sera redirigée en entrée de ***more***, vous permettant de visualiser plus facilement le répertoire.

Les pipes peuvent être chaînés les uns aux autres: **1> list | sort | more**

Cette fois, la sortie de ***list*** sera triée avant d'être envoyée sur ***more***.

Les possibilités du piping sont innombrables, surtout si vous couplez son usage avec la commande ***ExecIO***, fournie également sur la disquette. Celle-ci vous permet de réaliser un nombre impressionnant de filtres, c'est-à-dire des commandes qui prennent une entrée, lui font subir des transformations (suppressions de lignes, de mots, remplacements, etc...) et envoient ce résultat sur la sortie standard. Je vous renvoie à la description de cette commande pour plus de détails.

Notez aussi que WShell 2.0 vous autorise à positionner les redirections vers des fichiers (avec les symboles '<' et '>' n'importe où sur la ligne de commande).

La commande DHOpts

C'est la commande principale utilisée pour régler les options de la nouvelle console: le *Display-Handler (cf. le paragraphe suivant à son sujet)*. Dans sa fonction primaire, ***dhopts*** se comporte comme ***mount*** et permet donc de monter des répertoires. Mais elle offre également beaucoup d'options pour donner la caractéristique de la nouvelle console.

Ainsi, vous pouvez ouvrir celle-ci avec un gadget de fermeture (**CLOSE**), sur un écran public (**SCREEN**), avec une police de caractère spéciale (**FONT, FONTSIZE**), avec l'ascenseur sur la gauche (**LEFT**), avec un menu (**MENU**), etc...

La nouvelle console (Display-Handler)

WShell réussit la performance d'apporter une nouvelle console plus perfectionnée que la console standard de *l'AmigaDos (con:)* et de faire en sorte que celle-ci prenne la place de l'ancienne. Ainsi, toutes les nouvelles fenêtres ouvertes sur des consoles s'ouvriront avec la console de WShell. Pour réaliser ce tour de force, deux commandes suffisent :

assign DISMOUNT CON:
dhopts CON:

La première instruction supprime la console standard et la deuxième installe celle de *WShell* à la place. Mais quels sont les avantages de cette nouvelle console?

Son point fort est sans aucun doute la présence d'une scrollbar sur l'un des bords de la console. Ainsi vous pouvez à loisir retrouver du texte qui ne figurerait plus sur l'écran et éventuellement le capturer pour le réutiliser. Cette scrollbar se manipule naturellement à la souris mais peut également être entièrement pilotée avec le clavier grâce au nouveau ***FComp*** *(cf. le paragraphe qui lui est dédié pour plus de détails).*

Autre avantage non négligeable : la possibilité de mettre des menus dans chaque fenêtre *(et éventuellement, un menu différent par fenêtre)*. Ceci peut se révéler très pratique selon que vous avez ouvert un Shell pour programmer, lancer des utilitaires, travailler sous *Shell*, etc... Du coup, *ParM* perd beaucoup de son intérêt.

Les codes compris par la nouvelle console sont plus nombreux et plus fonctionnels que ceux de la console standard *Amigados*. L'appendice A du manuel donne la liste exhaustive de tous ces codes (deux pages entières!) vous permettant par exemple de reculer au mot précédent, d'échanger deux caractères, d'effacer jusqu'au début de la ligne, de rechercher dans l'historique, etc...

De plus, la nouvelle commande ***NewWSH*** vous permet d'ouvrir un shell en remplaçant celui qui existe initialement.

Très pratique pour installer la nouvelle console à la place d'un shell standard (lors du boot par exemple).

Editions de la ligne de commande

Comme dans tous les shells, l'édition dans la nouvelle console est grandement simplifiée. Tout d'abord grâce au rappel avec les flèches des commandes précédentes mais aussi grâce à tout un lot d'autres fonctions que ne possède pas l'AmigaDos. D'abord, la recherche d'une commande commençant par une chaîne avec F6.

Par exemple, si vous voulez reproduire une commande tapée précédemment commençant par *'lha'*, il vous suffit de taper ces trois lettres, d'appuyers sur F6 et la première ligne de l'historique commençant de la sorte va se retrouver sur la ligne de commande. Inestimable! Parmi les petits plus, je citerai également **^K** qui efface de la position courante du curseur jusqu'à la fin, et **^P** qui insère à l'endroit du curseur ce qui a été précédemment coupé.

Grâce à *FComp*, il est possible de changer l'intégralité de ces commandes pour les adapter à l'environnement qui vous est le plus familier. Par exemple, un utilisateur régulier *d'Emacs* remplacerait très probablement la séquence **^P** par **^Y**. Les possibilités sont infinies...

Les commandes résidentes

WShell 2.0 s'entend très bien avec l'AmigaDos sur le plan des commandes résidentes. Bien que les deux Shells n'utilisent pas la même liste (l'un utilise la commande ***resident***, l'autre ***resi***), *WShell 2.0* est capable de parcourir les deux listes, et offre donc une compatibilité totale. Il commence bien entendu par rechercher dans sa propre liste de commandes résidentes et s'il ne trouve pas celle qui a été invoquée, il poursuit sa recherche dans la liste de l'Amigados.

FComp

C'est le *"file completer"*. Il permet de s'abstenir d'avoir à taper de longs noms sous *Shell*. Par défaut, c'est la touche *ESC* qui permet la *"completion"* mais il me semble plus judicieux de la redéfinir en *TAB*.

Il vous suffit donc de taper le début de votre commande, puis d'appuyer sur *TAB* et la ligne se complète automatiquement autant que possible.

Par exemple:

(20)00.220> ls ram:
Clipboards T Command00T01 Disk.info
env .info Command00T02 event.new
(0)00.119> ls e

Si après le **'e'**, j'appuie sur *TAB*, la ligne va automatiquement se compléter en

(0)00.119> ls events.new

Au cas où plusieurs fichiers avaient commencé par la lettre *'e'*, *FComp* aurait commencé par afficher le premier et des appuis successifs sur *TAB* auraient fait défiler les autres.

FComp étend son action aux noms de commandes (parcourus grâce à la variable d'environnement ***$path***) et aux *devices* et assignations logiques.

De plus, son fichier de configuration permet encore plus d'acrobaties, comme par exemple le fait de dire *"si la commande invoquée est 'type', n'appliquer la "completion" qu'aux fichiers se terminant par '.doc'"*.

Mais la puissance de *FComp* ne se limite pas à cela : il est également possible dans le fichier **s:Config-FComp** de redéfinir intégralement le clavier (cette possibilité n'existait pas dans la version précédente de *WShell*). Ainsi, vous pouvez affecter aux touches de fonction certaines commandes régulièrement utilisées. Cette possibilité est déjà intéressante, mais la redéfinition du clavier laisse apparaître toute sa puissance quand elle est utilisée en conjonction avec *WShell*...

Supposez que je veuille par exemple faire en sorte de remplacer la fonction exécutée par la touche **^P** (collage de la capture précédente du buffer) par **^Y**.

Tout d'abord, je cherche dans le fichier **s:FComp-Keymap** le code de **^Y**. J'y apprends que le code du Y est 21 et que celui du CTRL (le qualificateur) est 8.

Ensuite, je regarde dans le manuel quelle est la chaîne à envoyer à la console pour provoquer l'insertion du buffer. En l'occurence, il s'agit de ***ESC[48]***. Il ne me reste plus qu'à ajouter dans mon fichier **s:Config-FComp** la ligne suivante :

KEY 21 QUAL 8 NAME CtrlY FMT "*E[48]" ; insertion du buffer

Et le tour est joué. Cette méthode peut naturellement s'étendre à toutes les touches et combinaisons possibles. Vous pouvez ainsi reprogrammer votre clavier pour manipuler le scrolling de la fenêtre avec le pavé numérique *(8 et 2 pour scroller d'une ligne, 3 et 9 pour se déplacer de page en page et 1 et 7 pour aller en haut ou en bas)*.

Les lignes du fichier **Config-FComp** correspondantes sont les suivantes:

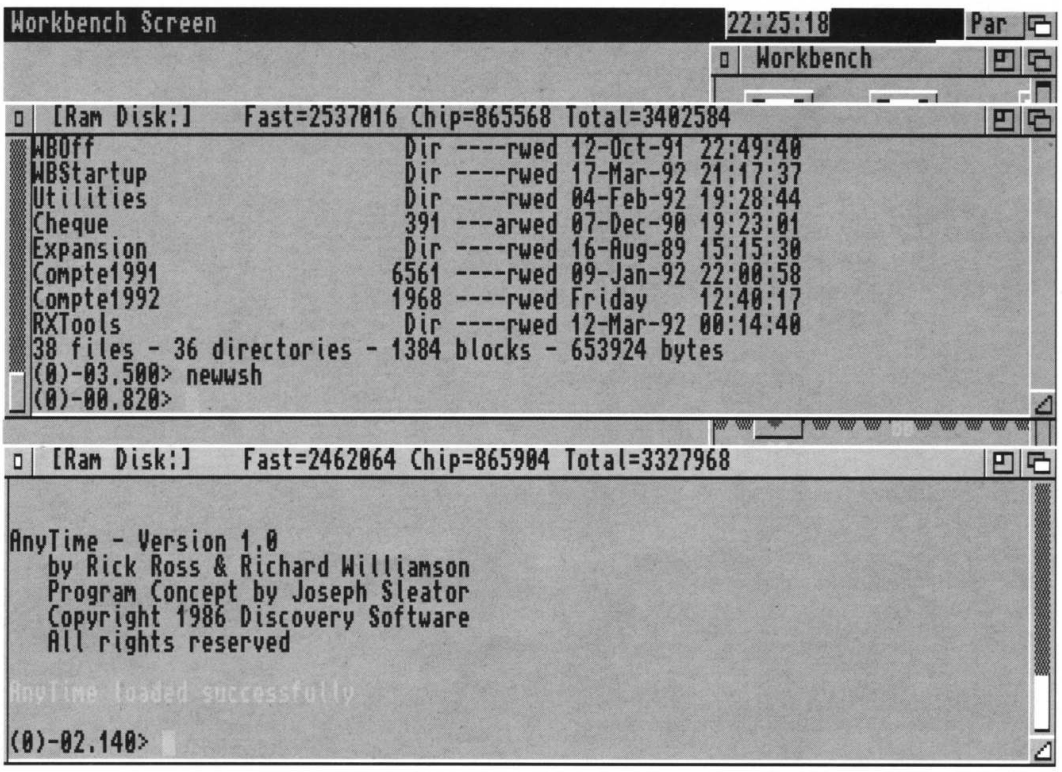
KEY 61 QUAL 0 NAME Home FMT "*E[99]" ; sommet de la session
KEY 29 QUAL 0 NAME End FMT "*E[98]" ; fond de la session
KEY 62 QUAL 0 NAME KPuparrow FMT "*E[103]" ; une ligne en haut
KEY 30 QUAL 0 NAME KPdownarrow FMT "*E[102]" ; une ligne en bas
KEY 63 QUAL 0 NAME PgDown FMT "*E[113]" ; une page en bas
KEY 31 QUAL 0 NAME PgUp FMT "*E[112]" ; une page en haut

La fonction "backquote"

Il s'agit là d'une fonction directement héritée *d'Unix* et *qu'Hawes* a décidé d'ajouter dans son shell. Le symbole par défaut est l'accent grave ("`") et il suffit d'encadrer une commande par deux de ces symboles pour obtenir la substitution de cette chaîne par le résultat de l'exécution de la commande.

Si par exemple je désire éditer un script shell mais que j'ai oublié le répertoire dans lequel il se trouve, il me suffit de lancer la commande *(en supposant naturellement que ce script se trouve dans le Path) :*

(0)01.760> ed 'which script'



Le shell va dans un premier temps lancer la commande *'which script'* ce qui va avoir pour résultat d'afficher l'endroit précis où se trouve le fichier *'script'*, et c'est ce chemin qui va être passé en argument à *'ed'*.

Simple et terriblement efficace, surtout que cette fonction peut s'étendre à la gestion du prompt et de la barre de menus. cf. la section correspondante.

Arexx toujours présent

Ne perdons pas de vue que *WShell* et *Arexx* sont en symbiose totale *(mais vous pouvez utiliser l'un sans l'autre, naturellement)*. C'est très utile pour lancer des commandes *Arexx* d'une ligne directement sur la ligne de commande ou sans avoir à les faire précéder de ***rx***, qui est l'interprète *Arexx*.

Hawes a simplifié le mécanisme par lequel vous invoquez une commande *Arexx* à partir de la ligne de commande. Tout ce qui est requis désormais est de commencer la ligne par un guillement ('"'). Ainsi, il n'y a plus d'ambiguïté si la ligne que vous voulez taper contient à son tour des guillements.

Par exemple, si je désire connaître la liste de tous les ports présents sur mon système, je tape :

(0)02.180> "say showlist('p')
PlayBeepPort WSH_Completer_V2 ConClip.rendezvous |WSH_4 MachIII Port MachHand M3 Timer Beep REXX AREXX |WSH_5 cxreply_port cxcon_port cxid_port |WSH_6 EVENT SPORT SNAP FF2:) Bypass KD_lib wIconifyPort wIconSetter-Port Virus_Checker Virus_Checker CX_Port |WSH_8 ToolManager Exchange Spliner WSH_7 ced_port rexx_c ed ProWrite IPrefs.rendezvous SetPatch Port

Ainsi, *WShell* peut se passer de langage de commande: il suffit d'écrire vos scripts en *Arexx* et vous pourrez les invoquer aussi simplement qu'un script Amigados dont vous auriez levé le drapeau 's' (**chmod fichier +s**).

Les variables d'environnement

Autre nouveauté avec WShell: la gestion du **$** dans les variables d'environnement. Celles-ci résident dans le répertoire *env:* et vous pouvez connaître leur valeur de deux façons. Soit en utilisant le **getenv** de l'AmigaDos, soit en utilisant le $:

(0)00.180> getenv path
ram: c: s: b0:lc sys:Utilities sys:System sys:Boiltools dp:dp/netdcc/bin
(0)00.119> echo $path
ram: c: s: b0:lc sys:Utilities sys:System sys:Boiltools dp:dp/netdcc/bin

La variable d'environnement **$titlebar** est toujours présente et vous permet de mettre des titres particuliers à votre shell. Par exemple, la mienne affiche le répertoire courant et la mémoire disponible:

(0)00.660> echo $titlebar
[%c] Fast %mf Chip %mc Total %mm

La commande prompt

C'est elle qui vous permet de personnaliser l'invite du CLI, de la même façon que la barre de titre, comme je l'ai expliqué au paragraphe précédent.

Vous disposez là aussi de toute une batterie de symboles pour représenter l'heure du jour, la mémoire disponible, le résultat de la dernière commande, le temps écoulé depuis le dernier prompt, etc... Mon prompt est composé de ces deux dernières indications :

1> prompt "(%r)%E> "
(0)00.020>

Malgré la vingtaine de possibilités offertes par les symboles prédéfinis de *Hawes*, celui-ci a estimé que les utilisateurs de son shell pourraient être plus exigeants.

Il autorise donc à mettre dans le prompt un programme (une commande *Arexx* ou n'importe quel exécutable) dont le résultat sera inséré et servira de prompt *(un peu comme la fonction "backquote")*...

Le gestionnaire de paths

Autre bijou de la distribution de *WShell*: **PathMan**. Celui-ci vous permet d'utiliser des **assign** s'étendant sur plusieurs répertoires. Un usage immédiat de ce genre de facilité est par exemple d'assigner *fonts:* à deux répertoires, voire plus.

Son installation est des plus simples *(cf. le chapitre sur l'installation)* est la syntaxe est la suivante :

assign fonts: path:dh0:fonts,dh0:cgfonts

Désormais, toute consultation du répertoire logique *fonts:* parcourra en réalité les deux répertoires donnés en arguments.

Autre application possible: si vous avez décidé d'avoir d'un côté un répertoire *c:* contenant la distribution originale de votre Atelier et un répertoire *bin:* rassemblant tous les utilitaires qu'il vous arrive d'ajouter (cette organisation est fortement recommandée), vous avez probablement envie de voir ces deux répertoires jouer le même rôle. Vous pouvez le faire avec la commande

assign c: path:dh0:c,dh0:bin

Ainsi, inutile d'ajouter *dh0:bin* dans votre *Path* car il fait désormais partie intégrante de *c:* qui est le répertoire parcouru par défaut.

Et toujours...

Tout ce qui n'est pas décrit dans cet article et qui se trouvait dans la version précédente de *WShell* figure également dans *WShell 2.0* (avec notamment **ExecIO**) ainsi qu'un petit extra dont je vous avais parlé dans une prédédente rubrique DP: **Snap**.

En conclusion

Après trois mois d'utilisation de *WShell 2.0*, je ne lui reproche que trois petites choses: a) le fait qu'on ne puisse pas taper plusieurs commandes à la suite (séparées par un '+' en AmigaDos), b) l'absence de *"complétion totale"*, autrement dit que l'appui sur une certaine touche remplisse la ligne de commande avec tous les fichiers correspondant au motif recherché.

D'après ce que j'ai compris, seuls les dix premiers fichiers peuvent être affichés de cette manière. Et c) son prix un peu élevé pour un nouvel acheteur (cf. le bas de l'article). *WShell 2.0* peut être acheté directement auprès de l'auteur.

Ces quelques défaut sont bien légers par rapport à tout ce que WShell 2.0 peut rendre comme services, et dont vous devez avoir une petite idée après avoir lu ces quelques lignes. Et je n'ai pas évoqué toutes les possibilités, seulement celles que j'ai adoptées. J'ai par exemple laissé dans l'ombre le fait que les nouvelles consoles sont des AppWindows et donc que le fait de "dragger" des icônes dedans peut avoir plusieurs effets fort intéressants... Je l'ai dit et je répète: WShell 2.0 est un petit bijou!!!

WShell 2.0
$90 environ si premier achat
$35 si mise à niveau
William HAWES
Wishful Thinking Development Corp.
P.O. Box 308
Maynard, MA 01754, USA
(508) 568 8695

Cedric Bust

Un Atlas sur Amiga

CENTAUR WORLD ATLAS V2.5

Centaur software vient de distribuer une nouvelle version de son logiciel World Atlas (2.5). Pour découvrir le monde sur son Amiga.

Les utilisateurs de cartes accélératrices vont enfin pouvoir l'utiliser, et en plus il est très rapide avec la mémoire 32 bits. De nombreux bugs ont été corrigés et une mise à jour à été effectuée : une seule Allemagne et la suppression de l'organisation du pacte de Varsovie. World Atlas supporte désormais le multitâche.

Description

Le premier écran permet d'indiquer notre pays et de choisir l'heure courante (par défaut l'heure du système). Les heures dans les différents pays seront affichées en fonction de celle ci. Le bouton "MENU" permet d'accéder au premier menu.

Premier choix donc pour nous :

- les Etats Unis (d'amérique ...)
- le monde
- des données générales (composition chimique, sites remarquables, populations, fuseaux horaires) sur notre planète.

Un petit tour

Allons donc faire un petit tour sur le monde entier. Là nous pouvons sélectionner un pays soit avec la souris sur un planisphère, soit dans une liste complète, soit dans une liste établie par une sélection. Cette sélection peut se faire par :

- le nom de la capitale (les jokers AmigaDos sont acceptés dans les noms : une nouveauté de cette version),
- la superficie entre deux valeurs exprimées hélas en miles carrés,
- le nombre d'habitants là aussi entre deux valeurs,
- la langue, mais attention à l'orthographe de la langue. Si elle est inconnue vous obtiendrez la liste de la sélection précédente. Pour certains pays le détails des langues locales n'existe pas : le wolof serait parlé uniquement en Mauritanie et en Gambie ! Effectivement pour le Sénégal il est précisé uniquement: plusieurs langues tribales...

Le choix sur le planisphère permettra d'afficher une carte plus détaillée du continent où nous pourrons choisir le pays.

World Atlas vous affichera alors une petite carte où sont indiqués:

- la capitale
- des renseignements divers comme les langues parlées, la part du budget de la défense, la superficie, le nombre d'habitants, les ressources.

Le drapeau est représenté en haut de l'écran. Un petit texte contenant des considérations générales (ou historiques) sur le pays défile grâce aux touches de type magnétophone au bas de l'écran. Une courbe d'évolution de la population peut également être affichée. Au passage, en ce qui concerne les USA le système de gouvernement est "inconnu" !?! Tous les écrans peuvent être imprimés. Il est possible d'éditer les textes.

Conclusion

Cette version est beaucoup plus efficace que la précédente. Souhaitons que Centaur Software améliore encore ce produit : cartes de géographie physique avec le relief, les cours d'eau, les villes, des renseignements socio-économiques plus nombreux et pourquoi pas, comme avec le logiciel PC-Globe sous MS-DOS, l'hymne national ? Et peut être le support des Amigas PAL, une traduction en français et des photographies ou images digitalisées comme avec Distants suns...

Régis Rampnoux

World Atlas V2.5 est distribué par Centaur Software, P.O Box 4400 Redendo Beach, C.A 90278. (213) 542 2226. Prix: 59. 95 $

ATTILA

BP 192 63805 COURNON CEDEX
Association Loi 1901.

Juin, dernière ligne droite avant la fin du concours que nous organisons. Alors dépêchez-vous de nous envoyer vos oeuvres (un module, un dessin, tout ce que vous voulez) pour passer à la postérité. Une surprise de taille, autre que celle prévue initialement, attendra le (la) gagnant(e). A part ça, nous vous proposons la collection AF de chez UGA, toujours autant de nouveautés dans tous les styles, notre collection exclusive ATD slideshows et la collection des Fred Fish jusqu'à 650.

Traitement express sous 48 heures

(15 Francs le disk + 1 gratis par tranche de 10 et 4 pour 30, frais de port compris !) 10 Francs le catalogue complet -compatible de l'A500+ à l'A3000 UX- sur disk ou enveloppe timbrée à votre nom avec D7 vierge.

BON DE COMMANDE CATALOGUE

NOM : **PRENOM :**
ADRESSE :
CP : **VILLE :**

DOSSIER LIVRES

INFORMATIQUE & SCIENCE FICTION

On entend parfois déclarer qu'un jeune de nos jours ne lit plus beaucoup...Affirmation douteuse car vous parcourez déjà votre ANGV chaque mois! Et c'est alors que vous ne pouvez plus dissimuler votre joie en découvrant cette rubrique "livres" qui j'espère vous incitera à lire d'avantage... Le mélange SF et informatique est un marriage de raison car je n'ai encore jamais rencontré quelqu'un passionné d'informatique et qui ne l'était pas moins pour la SF. Et puis ne pensez vous pas que notre Amiga contemporain aurait été vu comme un produit de pure science-fiction il y a seulement une quarantaine d'années ? Bonne lecture!

Le Langage C en action

Il est parfois difficile de trouver un ouvrage de vulgarisation qui s'attache à la norme de l'American National Standards Institute (ANSI) sans trop déborder sur les spécificités de certains compilateurs et ordinateurs. En effet peut nous importe de connaître les points faibles du Quick_C lorsqu'on programme sur un Amiga en Dice! Un solide avantage du C par rapport à l'assembleur est sa portabilité. Mais pour qu'un programme C soit portable il faut respecter des règles édictées par le comité X3J1 de l'ANSI. Ce livre, qui n'est pas un livre d'apprentissage mais plus un livre de références, parcourt les concepts les plus importants du langage C en rappelant les commandes essentielles et les mots clés de la norme ANSI. Les livres consacrés à ce langage sont souvent très épais et donc difficile à manipuler pour simplement retrouver la syntaxe d'une fonction de bibliothèque, ce qui n'est pas le cas du "Langage C en action", qui nous brosse un tableau simple des fonctions de bibliothèque standard du C:

- **assert.h, ctype.h, errno.h, float.h, limits.h, locale.h, math.h, setjmp.h, signal.h, stdarg.h, stddef.h, stdio.h, string.h et time.h.**

(153 pages, éditions "QUE InterEditions".)

Opération Pendule

auteur : Robert Silverberg

Le voyage temporel a toujours été un des sujets préféré des auteurs de SF. Robert Silverberg lui donne quand même ici une originalité en immaginant un voyage pendulaire à travers le temps. Il s'agit en 2016,pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, d'envoyer Eric et son frère jumeau Sean à respectivement +5 minutes et - 5 minutes dans le temps par rapport au temps zéro de l'expérience. Puis Sean qui a été envoyé à +5 minutes sera renvoyé en arrière dans le temps à -50 minutes tandis que son frère Eric reviendra du temps -5 minutes pour être projeté à son tour à +50 minutes dans l'avenir. Ce mouvement pendulaire aura comme amplitude finale 95 millions d'années. D'un côté les dinausaures et l'inconnu de l'autre... Il est amusant de comprendre certains paradoxes: Sean projetté à -50 minutes avant le début de l'expérience pourra se voir lui-même en train de se préparer à l'expérience qui en fait n'a encore commencée.. C'est un des meilleurs livres que j'ai pu lire sur le sujet. Un seul regret: il est trop court!

(187 pages, éditions "J'ai lu".)

Les prêtres du PSI

auteur : Frank Herbert

Frank Herbert est très connu grâce au film de SF "DUNE" adapté de son cycle portant le même nom. Il est intérresant de savoir que l'auteur a écrit de nombreux autres livres non moins passionnant. "Les prêtres du PSI", qui plane haut dans cet univers de la SF, en est la preuve. Il s'agit d'une série de six nouvelles traitant le sujet du "PSI". C'est quoi cet animal ? Pour Herbert un être PSI est un être capable de déformer l'espace-temps grâce à son pouvoir de concentration. Un tel être peut donc ralentir le temps, où extraire des phénomènes du passé pour les actualiser. Bref, il s'agit de la "version mentale" du voyage temporel. Accrocher vos ceintures!

(220 pages, éditions "Presses Pocket".)

Les réseaux locaux faciles

auteurs: A.Wiard et J.M.Leduc

Le lecteurs qui trouvent un peu complexe les propos de Jean Gaillat, qui nous parle de réseaux dans notre ANGV, devraient apprécier ce livre pour les aider à mieux comprendre le sujet. Celui-ci permet d'acquérir rapidement, et sans souffir de migraines, les connaissances de bases aux sujets des réseaux locaux. Il existe deux types de réseaux les LAN et les WAN, les premiers sont les "Local Area Network" reliant les ordinateurs qui se trouvent la plupart du temps dans un même batiment en vue d' en partager les ressources (imprimantes, disques dur, données..) d'augmenter les performances de l'ensemble informatique tout en réduisant les coûts . Les seconds sont les WAN "Wide Area Network" et relient ensemble des ordinateurs "assez éloignés" les uns des autres et utilisant pour ce faire la technique de la téléphonie (cfr modems). Le livre parcourt le sujet des LAN en ne négligeant

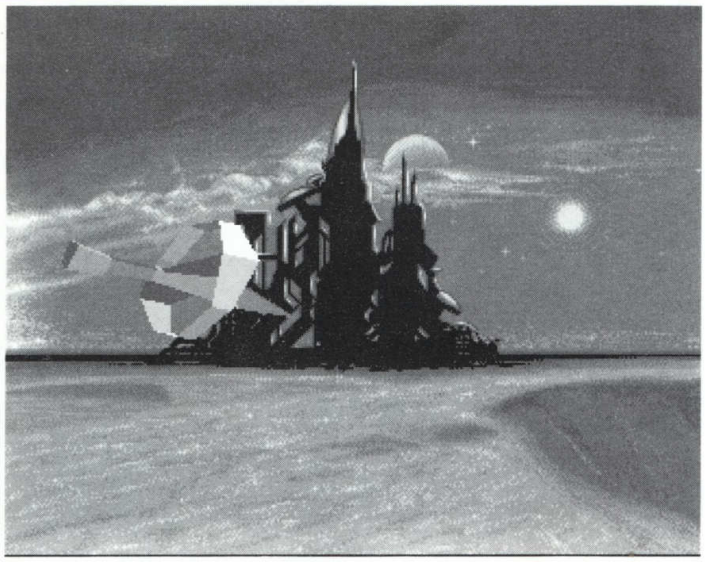


*Image provenant de le démo **Hardwired** de **Crionics et Silents**. Deuxième prix de la démo party du Danemark.*

aucun aspect: topologie, méthodes d'accès, cables, cartes de communications (pour PC..), protections des données... Un chapitre intéressant nous parle des UPS et IPS. Il s'agit d'alimentations de secours qui doivent prendre le relais en cas de défaillance du secteur. En informatique professionnelle,où l'Amiga pointe de plus en plus son nez, une panne électrique du secteur peut en effet avoir des conséquences catastrophiques. De même,une panne du serveur peut dans certains cas paralyser le réseau local. Ce livre vous expliquera en détails des mesures de sécurité qui existent en cas de défaillances du serveur. A noter qu'un glossaire très pratique reprenant tous les termes un tantinet techniques est présent en fin d'ouvrage.

(235 pages, éditions "Marabout".)

Mission Terre

(Volume I, II et III)

auteur: L.Ron Hubbard

L.Ron Hubbard (1911-1986) a signé avec "Mission Terre" la plus grande Dékalogie jamais écrite de science-fiction. (Dékalogie = cycle de 10 livres). Les trois premiers volumes parus chez presses pocket nous entraîne dans une histoire un peu folle regorgant de coups de théâtres. L'enjeu est la terre elle-même, et le point de vue est celui des "Voltariens" pour qui la plannète Terre n'existe pas. Pourtant cette Terre qui n'existe pas recevra la visite d'un ingénieur de combat Jettero Heller, officier des Services Spatiaux de Voltar (le bon héros) qui aura pour mission de sauver la Terre d'une destruction écologique probable, sans jamais trahir sa véritable identité d'envahisseur. Si la planète Terre ne peut être détruite c'est parce qu'elle se retouve dans un plan millénaire d'invasion de la galaxie et que sa destruction pourrait signifier un sérieux coup d'arrêt dans ce plan ; situation impensable pour les Voltariens. Jettero sera "assisté" dans cette mission (du moins c'est ce qu'il pense) par Soltan Gris (le méchant), officier de l'Appareil (services secrets de Voltare), narrateur du récit, mais qui en fait aura pour rôle de l'empêcher de réussir. Pourquoi? Parce que l'Appareil a ses propres projets qui vont à l'encontre du plan millénaire d'invasion voltarien... Et Soltan Gris usera de tous les moyens pour faire échouer l'ingénieur de combat...

Un grand moment de science-fiction, passionnant, trois livres dont on aura du mal de vous arracher de leur lecture. J'attend la suite avec impatience !

'Volume I ' : 'Le plan des envahisseurs' 585 pages

'Volume II ' : 'La forteresse du mal ' 434 pages = éditions "Presses Pocket"

'Volume III' : 'L'ennemi intérieur ' 400 pages /

DOSSIER LIVRES

NOUVELLE EDITION

Les Virus informatiques

auteur : D.Laloux

Il s'agit ici d'une remise à jour. Seule la première partie pourra récolter un certain intérêt pour les utilisateurs d'Amiga. On y parle en général des grandes familles de microbes informatiques: cheval de troie, vers, virus links, virus boots... La seconde partie recommande l'utilisation d'entidotes du commerce pour PC et MAC et décrit quelques virus sévissant sur ces mêmes machines. Intéressant pour les utilisateurs multi-machines Amiga/pc/mac.

(190 pages, éditions "Marabout".)

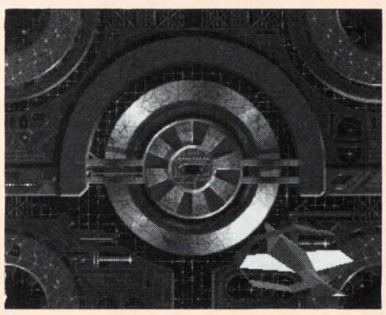
Prélude à Fondation

Auteur: Isaac Asimov

Asimov tout le monde connaît. Il a écrit un cycle du nom de "Fondation" il y a maintenant un demi-siècle. Ces livres sont LA référence en matière de SF "cérébrale". Asimov préfère la conversation, les paradoxes, à l'action pure et dure. L'avantage étant des livres qui ne prennent pas une ride au cours du temps. Cinquantes ans après, Isaac a repris sa plume pour écrire une suite au cycle originel composé de trois livres. En fait "Prélude à Fondation" comme son nom l'indique est le prélude qui prépare le cycle, non pas une suite, mais bien un "début"... Asimov nous narre les aventures d'Hari Seldon, mathématicien de statut, qui découvrira au cours de sa vie un moyen mathématique, basé sur la théorie des grands nombres, pour prédire dans les grandes lignes l'hitoire de l'humanité au travers des millénaires à venir. Mais l'Empereur de l'époque, comprenant l'impact de cette découverte pour manipuler les masses, va tenter de rallier à sa cause Hari qui l'entendra d'une autre oreille et prendra la fuite. C'est un livre fabuleux qui avec "Fondation" s'inscrit dans le contexte d'une lignée de livres racontant l'histoire de l'Empire futuriste de Trantor (planète capitale de l'Empire), de sa naissance jusqu'à sa décadence. Le cycle complet établit par Asimov est le suivant: "Les Robots", "Les cavernes d'Acier", "Face aux Feux du Soleil", "Les Robots de l'aube", "Les Robots et l'empire", "Les courants de l'espace", "Tyrran", "Cailloux dans le ciel", "Prélude à Fondation" et enfin le cycle des "Fondations". Ne pas lire ces livres seraient un crime!

(445 pages, éditions "Presses Pocket".)

Leclercq Xavier.



Comprendre et bien exploiter son Amiga

Après la sortie de l'Amiga 3000 et de son système 2.0 la presse informatique restait un peu en retrait. La sortie de l'A500+ a très certainement motivé les auteurs québécois pour réaliser la 3ème édition de leur succès "COMPRENDRE ET ...". Ce livre s'adresse aux possesseurs de ces machines. Mais les auteurs n'en sont pas resté là. Ils ont aussi mis à jour les deux disquettes pleines à craquer des programmes du DP (très intéressants) qui accompagnent le livre.

LE LIVRE

Cet ouvrage relié par spirale possède une bonne table des matières et un vocabulaire français avec la traduction en anglais et une explication du mot. Il y a également un lexique Anglais-Français accompagné par les abréviations anglaises: CPU (central processing unit - unité centrale de traitement). ainsi que trois annexes d'exemples d'utilisation (startup-sequence, mountlist, et shell-startup).

En fin il y a un index général. Il est dommage que la numérotation des pages se fait par chapitre, il est plus aisé de se rendre à la page 46 plutôt qu'à celle numérotée 5.9.4

Ce livre est composé de 12 chapitres que nous allons maintenant examiner ensemble:

Le Mode Intuition

Ce chapitre important est consacré à l'utilisation de l'interface graphique de l'Amiga. Outre le maniement de la souris, des écrans, des fenêtres et des icônes, sont passés en revue tous les menus et fonctions de l'Atelier. Les programmes contenus sur votre disquette Workbench ont aussi chacun droit à une description de leur fonctionnement. C'est excellent.

Les Fichiers

En quelques pages l'auteur essaie de vous expliquer la notion de fichier. Le standard IFF utilisé par l'Amiga est survolé; mais ce livre n'est pas destiné à l'apprentissage technique des fichiers et ce chapitre a le mérite d'exister.

Le contenu de l'Atelier-Workbench

Pour vous aider à comprendre la presence sur votre disquette de lancement des différents répertoires et leur contenu.

La Disquette Extras

Les divers programmes contenus sur votre disquette extra sont rapidement décrits.

Les supports de rangement

Ce chapitre est une mine de renseignements intéressants. Vous y apprendrez comment votre ordinateur stocke vos données sur disquettes et comment il fait ensuite pour les relire et les charger en mémoire. Une mention est faite des virus mais la plus grande partie est réservée à l'utilisation d'un disque dur.

Le mode par commande

Pour utiliser au maximum ses possibilités, l'Amiga dispose d'un mode permet-

tant de dialoguer avec l'utilisateur. Ici à l'aide d'un Shell on peut rentrer toutes ses commandes au clavier. De nombreux possesseurs d'Amiga préfèrent ignorer cette partie du système de par sa plus grande complexité et n'utilisent donc pas leur machine au mieux. Dans ce chapitre toutes les commandes de l'Amigados sont clairement expliquées. Chacune d'entre elle est d'abord présentée avec sa syntaxe, ses paramètres, ses arguments et ses termes optionnels de façon très claire. Puis suit une explication de la dite commande avec des exemples et enfin de précieux conseils d'utilisation. Une liste de consultation est donnée avec le niveau de complexité des commandes.

Cette partie du livre est la plus importante. L'utilisateur aura souvent le livre ouvert à côté de son Amiga. C'est ici que j'apprécie la reliure en spirale.

La Configuration

Cette partie traite des périphériques que l'on peut ajouter à son ordinateur (lecteur de disquette, disque dur, table traçante, modem ...) et de la façon de configurer en conséquence le système pour qu'il prenne en charge le nouveau venu. En plus vous apprendrez comment configurer des périphériques virtuels: par exemple, *RAM:* (disque virtuel), et *PIPE:* (canal permettant le passage de données entre programmes). Les périphériques logiques (répertoires dos) ne sont eux aussi pas oubliés.

L 'amorce et le lancement

Comment rendre une disquette "bootable". Vous apprendrez en outre à rendre cette disquette utiliable dès le chargement dans l'ordinateur ans avoir à mettre auparavant la disquette Workbench (pour ceux qui n'ont pas de disque dur). L'utilité de la Startup-sequence ainsi que son fonctionnement sont abordés simplement, avec l'aide de nombreux exemples.

Quelques notions pratiques

Ici c'est plus une source de renseignements utiles pour celui qui ne connait que partiellement le monde Amiga. Vous apprendrez en vrac les différents modes d'impression, les modes d'affichage à l'écran, la composition mémoire des différents Amigas ainsi que leurs différences, et même à survivre avec un seul lecteur de disquettes.

Le son et la vidéo

Ce chapitre défriche simplement l'aide que peut vous apporter votre Amiga pour la création musicale et vidéo. Ces informations ne sont que des exemples pour aviver votre curiosité dans ces domaines .

Programmes utiles

Vous trouverez ici l'explication de quelques programmes contenus dans les deux disquettes jointes avec le livre (*voir encadré*) et sur ***Ed*** l'éditeur de texte *(Ed: Salut Ed!)*. Les programmes choisis sont un très bon gestionnaire de fichiers avec lequel vous pourrez simplement copier, effacer, renommer, exécuter, éditer, configuer, visionner un répertoire ... Un programme de recherche et de modification de codes permettant de rentrer dans l'intimité des secteurs d'une disquette, de pouvoir modifier les données inscrites pour avoir des vies infinies dans un jeu dont on aura au préalable trouvé les données à modifier dans une revue de jeux informatique par exemple (ces modifications ne doivent jamais être effectuées sur un original mais sur une copie). Puis, pour terminer, vous apprendrez à compacter des fichiers et enfin vous aurez une longue explication d'ED et de ses différentes commandes.

Complément pratiques

Mouais ça sentait la fin du livre!

Conclusion

Cette nouvelle édition est une réussite. L'ensemble du contenu de ce livre est de bonne qualité et l'utilisateur trouvera nombre de renseignements utiles. De plus la qualité des programmes inclus justifie à elle seule l'achat de ce livre. Donc bravo aux auteurs québécois pour cet excellent travail.

Maxence Gasc

Comprendre et bien exploiter son Amiga 3ème édition (Workbench 2.0) d'Yves Brazeau et Daniel Garant. Prix 250F chez votre revendeur. Distribué en France par SomeWare, tél (1)45-85-84-84)

LES DISQUETTES

Quelques programmes que vous allez trouver sur ces disquettes sont ici sommairement présentés, il y en a bien d'autres et je vous laisse le loisir de les découvrir par vous meme.

AMIDOCK V:1.3

Testé dans ***AmigaNews*** recemment, ce programme permet de créer des boutons sur votre écran workbench. En pressant un bouton vous pouvez lancer directement un programme.

AMIGUTIL II V:1.84

Cet utilitaire remplace certaines commandes du shell (copier, effacer, renommer ...). Très performant pour trier et répertorier les programmes sur une disquette ou un disque dur.

DISKOPTI

Permet d'optimiser l'emplacement des fichiers sur une disquette de manière à permettre une lecture plus rapide. En effet après diverses opérations d'effacement de fichiers et de copies, vos données ont de grandes chances de se trouver fragmentées. Attention toutefois à faire une copie de sauvegarde de vos plus importants programmes.

DISK REPAIR V:1.0

Ce programme très utile permet de pouvoir récupérer sous certaines conditions des programmes endommagés ou détruits par erreur.

DISKX V:2.2

Permet d'éditer les secteurs d'une disquette en mode hexadecimal ou interprété.

DISK-VD0

Cet utilitaire permet de créer un disque virtuel concervant en mémoire les programmes qu'il possède même après un reset.

DISQVUE

Permet de visualiser l'emplacement des fichiers sur les secteurs d'une disquette. A utiliser conjointement avec diskopti.

FIXDISK V:1.2

Deuxième utilitaire permettant de récupérer des fichiers endommagés ou détruits. Permet de réparer les pistes ou secteurs inutilisables d'une disquette si cela est possible

POWERPACKER V:2.6B

Cet utilitaire vous permet de compacter ou de décompacter des fichiers. Il permet ainsi un gain de place appréciable si vous n'avez pas de disque dur pour créer une disquette de boot. Optimise aussi la place sur un disque dur. De plus ce programme vous donne la possibilité de crypter vos données à l'aide d'un mot de passe.

POPPER-8-TOOLS

Remplace les menus d'Intuition par des popup menus qui apparaissent sous le pointeur de la souris. Très original. De plus il permet d'ajouter des menus au Workbench.

SYSINFO

Ce programme vous informe sur la configuration de votre Amiga de vos rams de la mémoire libre et utilisée, de votre configuration avec le modèle de vos puces et de la vitesse de votre machine.

Il existe beaucoup d'autres utilitaires sur ces disquettes dont l'usage dependra de vos besoins.

Amiga Rom Kernel Référence Manual

Autant vous prévenir tout de suite. La lecture de cet article risque de frustrer les programmeurs ne possédant pas la dernière version 37.175 du kickstart de Commodore. Pour ceux là un seul remède pourra les soulager : se procurer ce fameux kickstart! (Disponible à l'achat d'un A500+ par exemple)

Un peu d'histoire

Mais avant d'aborder le vif du sujet, remontons un instant le cours du temps et arrêtons nous au début des années 80.

Un micro de l'époque possédait un interpréteur *BASIC* qui était disponible dès l'allumage de la machine *(Ce qui, et en écrivant cela je pense aux premiers IBM, pouvait parfois prendre plusieurs minutes...)*.

Le débutant disposait d'un environnement directement exploitable et la plupart du temps programmait en *BASIC*, sinon en langage machine...

Si l'utilisateur tapait *'PRINT bonjour'* la ligne était interprétée (comme le fait le CLI) pour faire appel à la routine en langage machine du *PRINT* et cette routine appelait à son tour une fonction du *Kernel* pour afficher les caractères *'bonjour'* à l'écran. Le noyau (Kernel) ainsi que l'interpréteur se trouvaient évidemment en *ROM*.

L'avantage du *Kernel* est simple à comprendre. Un programme en langage machine autre que *BASIC* peut à son tour faire appel à cette fonction du *Kernel* pour afficher plusieurs caractères ou lire un fichier en provenance du lecteur de cassettes, etc..

La seule difficulté était de connaître l'emplacement du début de chaque fonction du *Kernel*.

Deux branches

A partir de cette époque l'arbre de la micro-informatique s'est divisé en deux ramifications opposées.

D'un côté la branche de la micro *'libérée'* c'est à dire des ordinateurs *'ouverts'* où l'on peut envisager n'importe quel emploi de son ordinateur pour autant que ce soit réalisable, et de l'autre, la branche des machines *'fermées'*, machines dédiées, ou encore ordinateurs applicatifs.

- Dans la première branche se trouvait déjà les premiers micros des années 80 et se trouve de nos jours l'Amiga *(Mais pour combien de temps encore?)*.
- Dans la deuxième branche on peut trouver le MAC et d'autres environments spécifiques (Et dans ce dernier cas la documentation technique est dans les mains des constructeurs et dans les mains de privilégiés qui sont sélectionnés par les constructeurs eux-mêmes).

Ceci dit revenons-en à *l'Amiga* et au noyau actuel qui se nomme ici *l'exec.library*. Comme vous le savez *Commodore* a fait évoluer le kickstart.

En ce qui concerne le kickstart 1.2 ou 1.3 je pense que cela ne servait pas à grand chose d'acheter à grands frais les manuels du constructeur qui sont disponibles chez n'importe qui (ouf!) (mais pas à n'importe quel prix..).

Par contre, parce qu'il n'existe à ma connaissance pas d'autres sources, ces manuels sont devenus INDISPENSABLES pour ceux qui désirent exploiter le nouveau *kickstart 37.175*.

Bien entendu, il est toujours possible de programmer sous system 2.04 comme on le fait sous 1.3 ou 1.2 mais cela devient presque un crime! Je vais d'ailleurs tenter de vous le prouver.

Les manuels techniques

Les manuels techniques Amiga du constructeur Commodore sont les suivants:

- "Amiga Rom Kernel Hardware Reference Manual" (3ème édition)
- "Amiga Rom Kernel Reference Manual: Librairies" (3ème édition)
- "Amiga Rom Kernel Reference Manual: Devices" (3ème édition)
- "Amiga Rom Kernel Reference Manual: Includes and Autodocs" (3ème édition)

Je vais me contenter pour l'instant de vous parler de *l'"Amiga Rom Kernel Reference Manual: Includes and Autodocs" (3ième édition)*

"Includes and Autodocs"

Si vous ne devez en commander qu'un je pense que le bon choix reste "Includes and Autodocs".

Il s'agit d'une brique de 1003 pages *(Epaisseur: 3.8 cm; poids: 1.8 kg!)* qui met à nu votre *kickstart 37.175* vous en révélant TOUT (ou presque).

Je ne recommande pas ce manuel au débutant car il ne s'agit pas d'un manuel qui vous explique comment programmer en langage machine ou en C.

D'abord une mise en garde: les concepteurs de l'Amiga adorent le C et le système est bourré de structures C (Après tout UNIX a bien été lui aussi écrit en C).

Donc sans les fameux includes <#?.h> ou <#?.i>, il est pratiquement impensable de programmer correctement *(Ces fameux includes sont repris en fin de manuel mais bon courage pour essayer de les taper dans leur totalité et sans faute! Les <includes.h> recouvrent à eux seuls 168 pages!!)*.

Son contenu

Le contenu de "l'Include and Autodocs" est le suivant:

- pages 16 à 458: Librairies
  asl, commodities, cx_lib, diskfont, dos, exec, expansion, gadtools, graphics, icon, iffparse, intuition, keymap, layers, mathieeedoubbas, mathieeedoutrans, matieeesingbas, matieeesingtrans, mathtrans, rexxsyslib, translator, utility et workbench! (#?.library)
- pages 459 à 536: Devices
  audio, clipboard, console, gameport, input, keyboard, narrator, parallel, printer, serial, timer, trackdisk (#?.devices)

(ATTENTION c'est étrange mais pour plus de renseignements à propos du ramdrive.device ou encore du scsi.device vous devez vous procurer les "Amiga Rom Kernel Reference Manual Devices"!

- pages 547 à 566: Resource
  battclock, battmen (alias batman?!), cia, disk, filesystem, misc, potgo (#?.resource)

- pages 567 à 588: linker libraries
  amiga, debug (#?.library)

- pages 589 à 898: C includes files et Assembly includes files
  Clib, Devices, Dos, Graphics, Hardware, Libraries, Resources, Rexx, Utility, Workbench (#?.h) et (#?.i)

Tout au long du bouquin chaque fonction est décrite: son nom, ses arguments d'appels, la valeur de retour possible et éventuellement la description de bugs.

A la fin de l'ouvrage se trouvent les ***OFFSETS*** qui à partir de l'adresse de base d'une *library* ou d'un *device* permettent l'adressage des fonctions. Puis viennent la description de toutes les structures C et un index. Ces 200 dernières pages sont donc des plus intéressantes.

Certains des noms que je cite dans ce sommaire sont inconnus dans la description que vous connaissez des *librairies* et *devices* en 1.2 ou 1.3 (asl.library, gadtools.library, batclock.resource etc..).

Il s'agit en effet de *librairies* ou devices n'existant pas du tout pour les anciennes rom 1.2/1.3!

L'asl.libray

Prenons *l'asl.libray* qui est une library permettant d'afficher un ***FileRequest***. Vous programmez un éditeur de texte et vous avez besoin de demander à l'utilisateur de préciser quel fichier il compte utiliser pour contenir sa prose.

Il s'agit alors d'afficher un *"filerequester"* qui présentera dans une fenêtre le contenu d'un répertoire d'une unité que l'utilisateur peut sélectionner. En langage machine pour obtenir le répertoire d'un disk il faut manipuler des informations tels que le "lock" d'un fichier etc...

Bref ce n'est pas vraiment simple. Par contre à l'aide du *kickstart 37.175* et de *l'asl.library,* il me faut 10 secondes montre en main pour créer la source qui affichera le *FileRequest*...

Démonstration

```
main:  move.l $4,a6
       lea aslname(pc),a1
       jsr -408(a6)          ;Ouvre l'asl.library
       move.l d0,a6
       jsr -30(a6)           ;AllocFileRequest()
       move.l d0,RequestPtr
       move.l d0,a0
       jsr -42(a6)           ;RequestFile()
       move.l RequestPtr,a0
       jsr -36(a6)
       move.l a6,a1
       move.l $4,a6
       jsr -414(a6)          ;Ferme l'asl.library
       rts
RequestPtr: dc.l 0
AslName: dc.b "asl.library",0
```

Evidemment il nous faudra au départ vérifier que *l'asl.library* est disponible *(et donc au minimum le kickstart 37.175) (il suffit d'ouvrir une version donnée avec l'OpenLibrary -552(a6)).*

Dans ce cas on exploite une library nouvelle. Mais ce n'est pas pour autant que les anciennes libraries existant déjà en 1.3 n'ont pas évolué en 2.04.

C'est absolument fabuleux de constater le nombre de fonctions qui ont été ajoutées!

Je vais prendre comme référence *'la bible Amiga'* dernière édition en ce qui concerne la *ROM 1.3* pour que vous vous rendiez compte de l'accroissement incroyable du nombre des fonctions:

	ROM1.3	"Amiga Rom Kernel Reference Manual"
ROM2.04		
dos.library	33 fonctions	150 fonctions !!!!
intuition.libray	66 fonctions	110 fonctions

Sans compter le nombre de fonctions qui ont été réécrites pour essayer d'en chasser les bugs...

La *dos.library* justifie par sa seule présence la puissance de ce system2.04. C'est hallucinant de découvrir le nombre de nouvelles fonctions. La carte du multi-tâches est ici jouée à 100%.

On peut par exemple interdire l'accès à un enregistrement ou bien à un groupe d'enregistrements et non plus à un fichier entier *(C'est une fonction qui est reprise dans certains langages comme le COBOL).*

On peut réaliser un *'Assign'* par simple appel de fonction ou encore redéfinir le *'prompt'* ou aller rechercher une ligne encodée avec le cli, changer de système de gestion de fichier, changer la taille d'un fichier pour le troncaturer etc... C'est très puissant.

Vous êtes en droit de vous poser la question suivante: "En achetant les manuels techniques vais-je trouver tout ce qui est possible de connaître sur l'Amiga?"

La réponse est NON. Pourquoi? La première observation est qu'il existe des fonctions réservées à l'usage exclusif de Commodore. On peut quand même connaître leur nom en consultant la partie *"offsets"* à la fin du bouquin.

Exemple: la workbench.library

```
..
##private
30 $ffe2 -$001e UpdateWorkbench(name,lock,flag)
(a0/a1,d0)
36 $ffdc -$0024 QuoteWorkbench  (StringNum) (d0)
42 $ffdc -$002a StartWorkbench  (flags,ptr) (d0/d1)
##public
..
```

Ou encore les fonctions Exec schedule(), dispatch(), switch(), etc ... (manipulations de tasks par répartitions du temps système selon les priorités)

La deuxième observation est qu'il n'est pas décrit certains programmes systèmes qui sont présents à partir du *kickstart 37.175* et qui sont liés à l'initialisation du système... Pourquoi? Peut-être par peur des virus?!

Pourtant ces routines existent bien et sont même des structures résidentes: diag.init, alert.hook, rom.boot, etc...

Je vous propose quand même un petit programme C pour visualiser la structure de ces programmes résidents ***(voir page suivante).***

Conclusion

Cet *"Amiga Rom Kernel Reference Manual: Includes and Autodocs"* est un manuel technique qui décrit chaque fonction (##public) mais en donnant très rarement des exemples. Il est indispensable pour le programmeur qui désire exploiter le ***kickstart 37.175***. Ce n'est pas un manuel d'apprentissage, ni un manuel pour débutant et il est impératif d'avoir un minimum de bases en langage C pour l'aborder!

Xavier Leclercq

"Amiga Rom Kernel Reference Manual:
Includes and Autodocs" (3ième édition)
Prix: $39 USA.
Manuel technique de Commodore en ANGLAIS.
Editeur: Addison-Wesley Publishing Compagny,inc
Concertgebouwplein 25
1071 LM Amsterdam
The Netherlands.

```
/*****************************************/
/*                                       */
/* ShowResident v1.0                     */
/*                                       */
/* Xavier Leclercq 1992                  */
/*                                       */
/*****************************************/
#include <stdio.h>
#define  BOLD          "\x9b1;31;40m"
#define  ITALIC        "\x9b3;31;40m"
#define  SOULIGNE      "\x9b4;31;40m"
#define  INVERSE       "\x9b7;31;40m"
#define  NORMAL        "\x9b0;31;40m"
#define  COPYRIGHT     "\xa9"
/ *
 * Déclaration des structures et variables
*/
long int *Ptr_Exec= (int*) 0x00000004L , *Ptr_KickTag ,*Calcul;
long int *Ptr_ResModules;
struct Resident {
            short int rt_MatchWord;
            long  int rt_MatchTag;
            long  int rt_EndSkip;
            char      rt_Flags;
            char      rt_Version;
            char      rt_Type;
            char      rt_Pri;
            char      *rt_Name;
            char      *rt_IdString;
            long int  rt_Init;
            } *Ptr_Resident;
static char *ptr_type[]={"SYSTEM","NT_TASK",
                         "NT_INTERRUPT","NT_DEVICE",\
"NT_MSGPORT","NT_MESSAGE","NT_FREEMSG",
                         "NT_REPLYMSG", "NT_RESOURCE",\
"NT_LIBRARY","NT_MEMORY","NT_SOFTINT","NT_FONT",
                         "NT_PROCESS","NT_SEMAPHORE"};
void CopyRight()
{
    printf ("%sShowResident%s",BOLD,NORMAL);
    printf (" -  Version 1.0  -     02/1992     -\n");
    printf ("Copyright %s1992 %sLeclercq Xavier%s",
                         COPYRIGHT, SOULIGNE, NORMAL);
    printf("  - All Right Reserved  -\n");
}
void Affiche(Ptr_Resident)
struct Resident *Ptr_Resident;
{
        printf    ("\n Struct Resident        {\n");
        printf    ("                          rt_MatchWord    : $%04X"\
                  "\n"    ,Ptr_Resident->rt_MatchWord);
        printf    ("                          rt_MatchTag     : $%08LX"\
                  "\n"    ,Ptr_Resident->rt_MatchTag);
        printf    ("                          rt_EndSkip      : $%08LX"\
                  "\n"    ,Ptr_Resident->rt_EndSkip);
        printf    ("                          rt_Flags        : $%02X"\
                  "\n"    ,Ptr_Resident->rt_Flags);
        printf    ("                          rt_Version      : $%02X"\
                  "\n"    ,Ptr_Resident->rt_Version);
        printf    ("                          rt_Type         : %s"\
                  "\n"    ,ptr_type[Ptr_Resident->rt_Type]);
        printf    ("                          rt_Pri          : %d"\
                  "\n"    ,Ptr_Resident->rt_Pri);
        printf    ("                          rt_Name         : %s"\
                  "\n"    ,Ptr_Resident->rt_Name);
        printf    ("                          rt_IdString     : %s"\
                  ,Ptr_Resident->rt_IdString);
        printf    ("                          rt_Init         : $%08LX"\
                  "\n"    ,Ptr_Resident->rt_Init);
        printf    ("                          }\n");
}
void main(ArgC,ArgV)
int  ArgC;
char ** ArgV[];
{
short int i;
/*
* Test si il y a au moins un argument
*/
    if (ArgC != 1) {
        CopyRight();
        printf    ("\n %sShowResident%s affiche
                                    toutes les structures résidentes"\
                  " détectées en RAM ou \n en ROM de
                                    votre Amiga. ",BOLD,NORMAL);
        printf    (" Une structure résidente est par
                                    exemple le RAD: ,\n un virus"\
                  " , ou un programme quelconque
                                    résident et donc résistant"\
                  " au RESET.\n (l'exec.library par
                                    exemple est un module"\
                  " résident...)\n\n");
        exit(0);
    }
    else {
/*
* Affiche le Copyright au départ de l'éxecution du programme..
*/
        CopyRight();
        printf ("\n ExecBase   : %x\n",*Ptr_Exec);
/*
* Calcul du KickTagPtr
*/
        Ptr_KickTag=(long int*) ((*Ptr_Exec)+550);
        printf (" KickTagPtr : %x\n",*Ptr_KickTag);
        if (!(*Ptr_KickTag))
            printf ("\n            %s%sPas de structure résidente"\
                    " en RAM détectée..%s\n\n",ITALIC,
                                    BOLD,NORMAL);
/*
* Le KickTagPtr n'est pas à zéro donc on affiche sa structure résidente
*/
        else {
            Calcul=(long int*)(*Ptr_KickTag);
            Ptr_KickTag=(long int*)(*Ptr_KickTag);
            if ( (*Calcul) >= 0x80000000L)
                Ptr_Resident=((struct Resident*)(long int*)
                                    (*Calcul))-0x80000000L;
            else
                Ptr_Resident=(struct Resident*)(long int*)(*Calcul);
                while (Ptr_Resident->rt_MatchWord == 0x4afc) {
                Affiche(Ptr_Resident);
                Ptr_KickTag++;
                Calcul=(long int*)(*Ptr_KickTag);
                if ( (*Calcul) >= 0x80000000L)
                    Ptr_Resident=((struct Resident*)(long int*)
                                    (*Calcul))-0x80000000L;
                else
                    Ptr_Resident=(struct Resident*)(long int*)(*Calcul);
            }
        }
/*
* Calcul du pointeur vers ResModules puis affiche les structures
* résidentes de la ROM
*/
    printf("\n");
    printf(" Structures en ROM :\n");
    printf(" ------------------------\n");
    Ptr_ResModules=(long int*) ((*Ptr_Exec)+300);
    Calcul=(long int*)(*Ptr_ResModules);
    Ptr_ResModules=(long int*)(*Ptr_ResModules);
    Ptr_Resident=(struct Resident*)(long int*)(*Calcul);
    while (Ptr_Resident->rt_MatchWord == 0x4afc) {
        Affiche(Ptr_Resident);
        Ptr_ResModules++;
        Calcul=(long int*)(*Ptr_ResModules);
        Ptr_Resident=Calcul;
    }
    printf    ("\n Tapez %sShowResident A%s pour
                                    obtenir quelques explications "\
              "au sujet de\n cet utilitaire.\n\n",BOLD,NORMAL);
    }
/*
* Fin de la fonction main() et retour au CLI/SHELL
*/
}
```

Il y a de quoi être surpris lorsque l'on découvre certains noms de structures!

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !
FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS, AVEC UNE ANNONCE DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE d'*AmigaNews*. 270F HT PAR MOIS MINIMUM DE SIX PARUTIONS PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F)
VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT.
DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 15 DU MOIS.

MIDI-PYRENEES

VOLUMM s.a.r.l.

TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

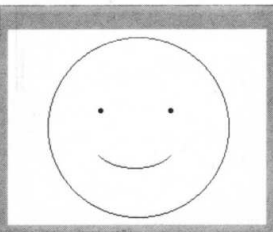
CENTRE EST

74

GHISMO
informatique
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
18, rue Léandre Vaillat
74100 ANNEMASSSE
tel: 50.95.67.82
fax: 50.71.89.81

74

GHISMO
informatique
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
23, 25 rueJules FERRY
74200 THONON-LES-BAINS
tel: 50.71.88.00
fax: 50.71.89.81



PROVENCE COTE-D'AZUR

83

RMD

CINEMA VIDEO INFORMATIQUE
distributeur MAGNI

AMIGA 3000
VAR CENTER
Applications Professionnelles
Bornes interactives
Régie Broadcast
Infographie...
Rue de Madagascar
83150 BANDOL
Tel : 94 32 21 21
Fax : 94 32 50 30

SUISSE

Toute la gamme AMIGA
Vidéo - infographie
Distributeur pour la Suisse
Satellite et Télévision
av. de France 60-1004 Lausanne
Tél. 021/626 16 25

CENTRE

58

MICROLOFT
Tout Commodore
mais...
surtout l'AMIGA
23 Rue du Rempart
58000 Nevers
86.57.37.77

NORMANDIE

76

3616 MCOM
Téléchargement AMIGA
Les meilleurs freewares sont sur MCOM.
Bon pour une disquette de téléchargement GRATUITE.
à renvoyer à :
Médiatel
25 Rue du vieuxpalais
76000 Rouen
tel: 35.71.98.84

REGION PARISIENNE

91

MONTGERON
Centre Cial LA FORET
AMIGA 500 AMIGA 2000
Logiciels & Périphériques
PHOTO-FOC
69.40.51.69

75

AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS DISTRIBUE
PRO VIDEO POST- ACCESS
FREE SPIRIT - DIGITA - SATV
FLOPTICAL Drive, carte RESOLVER
Show - Room / Formation sur RV
VANVES
Tél: (1) 46.38.17.15
Fax: (1) 45.25.71.78

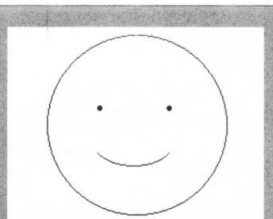
91

MICRO - Création
groupe V'IDEAUX Création
La vidéo et l'AMIGA!
V.P.C: Catalogue sur demande
Du Lundi Au Vendredi:
TEL: 69-09-23-36
10, rte de VERSAILLES
91160 CHAMPLAN - LONGJUMEAU

NORD

62

SOFTONE COMPAGNIE
S1
SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98



RHONE-ALPES

69

GELAIN

REVENDEUR AGREE AMIGA 500 - 500+ 600- CDTV- 2000 - 3000- 3000 TOWER et COMMODORE PC
Demandez notre catalogue gratuit
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Métro Foch

69

CLEMENT INFORMATIQUE

Revendeur Agrée COMMODORE-AMIGA
Démonstration permanente Vidéo sur AMIGA
2 Adresses:
- **46 rue Paul Bert**
- **216 rue de Créqui**

69003 LYON
TEL: 72.61.84.28

42

CHRONO - BURO
Revendeur agréé COMMODORE
Toute la gamme AMIGA
S.A.V

29 rue Paul Bert
42000 Saint- Etienne
Tél:77.33.35.56
Fax:77.34.00.06

7 Rue du Palais de Justice
42600 Montbrison
Tél:77.5834.40

AmigaNews
33 r. Ste. LUCIE
31300 Toulouse
Tel: 61.42.65.75
Fax: 61.42.68.76

ICI VOTRE ENCART PUBLICITAIRE

Programmation avec CanDo (Partie 7)

Créer ses bases de données

Nous avons vu le mois dernier les différents types de variables que gère CanDo. Nous allons encore parler de variables et plus particulièrement des variables de type Array et Record.

Pourquoi donc?

Pour utiliser CanDo afin de créer ses propres bases de données. Bien sûr CanDo n'a pas pour vocation de générer uniquement des applications de ce type mais tout de même les résultats que l'on peut obtenir sont à mon avis très satisfaisants pour toutes les bases de données courantes (Gestion des adresses, de ses disquettes etc). Comme il nous faut un exemple (et après réflexion!) j'en suis arrivé à la conclusion que je ne pouvais pas éviter de vous proposer de créer un gestionnaire d'adresses!

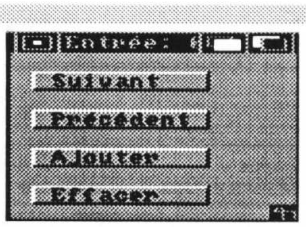
Et pour rendre à INOVAtronics ce qui leur appartient je signale aux possesseurs de CanDo que le Deck "DBaseDeck" qui suit est l'adaptation française du "DBaseDeck" fourni en exemple avec CanDo.

Ce Deck a une fonction toute simple: fournir l'ossature de vos futures bases de données. C'est ainsi qu'a été créé "MaBaseDeck" qui ne contient que ce qui a été rajouté à "DBaseDeck".

Une base de données c'est quoi?

C'est une collection d'informations, regroupées dans un enregistrement. Dans notre exemple les informations sont: nom, prénom, adresse, code postal, ville, numéro de téléphone et de fax, et un commentaire. Ces informations qui constituent tous les éléments d'une adresse sont donc stockées dans un enregistrement. Il est évident qu'il va y avoir un nombre indéterminé (et variable) d'enregistrements en fonction de votre gestion des données, ajout ou retrait d'adresses.

Dans un deuxième temps la base de données devra pouvoir




```
Deck "DBaseDeck"
* Carte "Carte.1"
Ouvrir sur le workbench une fenêtre de
taille 640,156.
Script OnCloseButton de la fenêtre:
Quit
TextButton "SuivantBtn"
Text " Suivant  "
Script OnRelease:
Do "Entrée Suivante"                ; appel de la routine
TextButton "Précédent"
Text " Précédent "
Script OnRelease:
Do "Entrée Précédente"              ; appel de la routine
TextButton "Ajouter"
Text " Ajouter  "
Script OnRelease:
Do "Ajouter entrée"                 ; appel de la routine
TextButton "Effacer"
Text " Effacer  "
Script OnRelease:
Do "Effacer Entrée"                 ; appel de la routine
MENU ," Fichier"
TextMenu "Ouvrir"
Text " Ouvrir "
Sript Occurred:
Do "Ouvrir Base"                    ; appel de la routine
TextMenu "Sauver"
Text " Sauver "
Sript Occurred:
Do "Sauver MaBase"                  ; appel de la routine
* routine "Afficher Entrée"
SetDBObjects MaBase[Index]          ; mémoriser l'entrée actuelle
SetWindowTitle "Entrée: " || Index  ; indiquer l'index en titre de fenêtre
* routine "Ajouter entrée"
Let MaBase[Index] = GetDBOBjects
Let Index = Index + 1               ; augmenter l'index de 1
InsertArrayEntry MaBase,Index       ; ajouter un enregistrement vide
Do "Afficher Entrée"                ; affichage
* routine "Effacer Entrée"
DeleteArrayEntry MaBase,Index       ; effacer l'entrée actuelle
If VarType(MaBase[Index]) = "Nothing"
        ; si le nouvel index correspond à une variable (entrée) vide
Let Index = LastArrayIndex(MaBase)
        ; on se positionne sur le dernier existant
EndIf
Do "Afficher Entrée"
* routine "Entrée Précédente"
Let MaBase[Index] = GetDBOBjects    ; mémoriser l'entrée actuelle
Let Index = PreviousArrayIndex(MaBase,Index)
        ; recherche de l'entrée précédente
If Not SearchFound                  ; s'il n'y en pas
Let Index = LastArrayIndex(MaBase)  ; on prend la dernière
EndIf
Do "Afficher Entrée"
* routine "Entrée Suivante"
Let MaBase[Index] = GetDBOBjects        ; On sauve l'entrée courante
Let Index = NextArrayIndex(MaBase,Index) ; Recherche de la suivante
If Not SearchFound                      ; S'il n'y en a pas
Let Index = FirstArrayIndex(MaBase)     ; on va sur la première...
EndIf
Do "Afficher Entrée"
* routine "Ouvrir Base"
Dispose MaBase                          ; par prudence on efface
Let FichierBase = AskForFileName(FichierBase,"Ouvrir...",225,17)
Nop     ; le fichier existe-t-il et est-il du type CDVR?
If Exists(FichierBase) And FileType(FichierBase) = "CDVR"
Let MaBase = LoadVariable(FichierBase)  ; on l'ouvre
IfError                                 ; si erreur durant l'ouverture
EndIf                                   ; le programme continu.
EndIf
Let Index = FirstArrayIndex(MaBase)     ; Aller sur le premier Index
Do "Afficher Entrée"                    ; affichage
* routine "Rechercher Entrée"
Nop     ; ARG1="Valeur à chercher"
Nop     ; ARG2="'Key' de recherche (élément d'une entrée)"
Nop; exemple - Do "Rechercher Entrée","DURAND",".Nom"
Let MaBase[Index] = GetDBOBjects
SetSearchArrayFlags NOCASE SUBSTRING
        ; recherche sans "CASE" et de type "sous-chaîne"
Let ExIndex = Index
        ; sauver Index actuel pour le cas où Arg1 ne serait pas trouver
Let Index = SearchArray(MaBase,Arg1,Arg2,Index+1)
        ; recherche à partir de l'index suivant
```

permettre d'utiliser les informations qu'elle contient, par exemple recherche d'une adresse à partir d'un nom, impression d'une série d'adresses, tri.

Réponse de CanDo

Les variables de type Record vont servir à regrouper ces informations. Et ceci avec un minimum de programmation. Comme CanDo est un langage orienté objet, chaque information de notre enregistrement va être un objet (ce n'est pas obligatoire). Le nom, le prénom, etc... sont des objets - champs de saisie - créés à partir de leur éditeur. La zone commentaire est un objet document de type mémo.

On peut dire que l'enregistrement (la variable de type Record) ressemble à ceci:

enregistrement = contenu du champ "nom" + contenu du champ "prénom" + contenu du champ "adresse" + ... + contenu du document "commentaire". Pour faire cela une seule instruction suffit:

GetDBaseObject MaVariable

GetDBaseObject va placer le contenu de chaque objet de la carte associé à la base de donnée dans **MaVariable** qui devient une variable de type Record. .

Pour qu'un objet soit associé à une variable Record il suffit que le nom de cet objet commence par un "." (un point)! C'est donc très facile à mettre en place.

GetDBaseObject va prendre le contenu de tous les objets qui se trouvent sur la fenêtre de l'application et dont le nom commence par un point et les assemble dans la variable de type Record.

Si nous nous limitions aux objets nom, prénom et adresse, notre variable suite à **GetDBaseObject MaVariable** serait: MaVariable.Nom.Prénom.Adresse. D'un point de vue programmation elle serait exploitable soit en entier, soit par éléments...

Let Variable2 = MaVariable ; en faire une copie
Let MaVariable.nom = "Dupont"
; changer le nom depuis un script
Let MaVariable.prénom = "André"
; changer le prénom depuis un script
Let CeNom = MaVariable.nom
; mettre le nom dans une autre variable

Mais (et oui il y a un mais!) un seul enregistrement ne suffit pas puisque par principe une base peut avoir un nombre variable d'enregistrement... Il faut donc de préférence utiliser une variable indicée (un tableau quoi), en terme CanDo une variable Array (cf article précédent). Une variable indicée est une variable classique suivie d'un indice entre crochets. La dimension du tableau n'a pas besoin d'être indiquée, et il n'est pas nécessaire que chaque élément existe.

Let ArrayVar[1] = 1 ; création d'une variable **ArrayVar**
Let ArrayVar[3] = 4 ; de type Array, ayant 2 entrées.

Ah! direz-vous Array, Record... on en perdrait son basic! Pas vraiment car CanDo permet de combiner les deux sans problèmes, et il faut d'ailleurs souvent le faire... Conservons MaVariable mais au lieu de **GetDBaseObject MaVariable** faisons **GetDBaseObject MaVariable[Index]** où Index est le numéro de l'enregistrement et nous voilà avec une combinaison de variables... **MaVariable[Index]** est bien de type Array et de type Record.

Mieux encore, vous pouvez combiner à volonté. Par exemple si vous désirez mettre les membres d'une même famille dans un même enregistrement, donc saisir plusieurs prénoms, vous pouvez créer la variable Prénom[Index2]...

Let MaVariable[1].prénom[1] = "André" ; premier membre
Let MaVariable[1].prénom[2] = "Julien" ; second membre
Let MaVariable[1].prénom[3] = "Anne" ; troisième membre

A.E. 89-190

La Messagerie Internationale
Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec **la Messagerie Internationale de Load**, dialoguez directement avec des utilisateurs des 5 continents.

3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement
La variété - La qualité - L'efficacité

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour **Amiga**, **Atari** et **PC**.

GRATUIT !!!

Un nouveau protocole est disponible sur Load. Demandez **SMODEM** ™, il est gratuit !!!

Avec le nouveau kit de téléchargement SMODEM, les logiciels vous parviendront en quelques minutes. Trés simple d'emploi, conforme au normes CCETT, il propose une fiabilité maximum, la possibilité de télécharger un fichier en plusieurs sessions, la possibilité de transférer automatiquement une série de fichiers, la reprise du téléchargement en cas de coupure accidentelle.

Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : ..... Ordinateur (Marque, format disquette) : .....
O Je souhaite recevoir le protocole de téléchargement **gratuit** et le câble pour 95 FF.
O J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que le protocole de téléchargement **gratuit**.
O Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load (protocole, archiveurs, anti-virus, etc...) pour 45 FF.
Renvoyez ce bon et votre réglement à J.M.D. Communication sarl, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

Date et Signature
(des parents pour les mineurs)

ANEWS JUIN

Objets associés à une base de données

Tous les objets que permet de créer CanDo ne peuvent pas être associés à une base de données. Ceux qui le peuvent sont les champs de saisie texte et nombre entier, les documents de type mémo, les boutons. Dans le cas des boutons (il n'y a pas de contenu) c'est l'état du bouton qui va être pris en compte, soit On si le bouton est sélectionné ou Off s'il ne l'est pas.

Les instructions.

CanDo offre un ensemble d'instructions spécifiquement destinées à manipuler ces variables et donc à gérer la programmation de nos bases.

• *Commandes agissant sur les variables Record:*

GetDBaseObject placer le contenu des objets dans une variable Record, **SetDBaseObject** placer les informations d'une variable Record dans les objets correspondants.

• *Commandes agissant sur les variables Array:*

FirstArrayIndex donne le plus petit index, **LastArrayIndex** donne le plus grand index, **NextArrayIndex** donne l'index suivant, **PreviousArrayIndex** donne l'index précédent, **NumberOfArrayEntries** donne le nombre d'entrées.

InsertArrayEntry insère une entrée, **DeleteArrayEntry** efface une entrée.

SortArray effectuer un tri, **SearchArray** faire une recherche

SetSearchArrayFlags fixer les critères de recherche.

• *Commandes globales:*

SaveVariable sauver une variable, **LoadVariable** ouvrir (charger) une variable.

Comment créer sa base à partir du deck "DBaseDeck"

Ouvrez le deck "DBaseDeck", ajoutez-y les objets qui vont permettre de saisir les informations. Prenez juste soins que chaque nom d'objet commence par un "." (un point)! Et c'est tout!

Améliorer ces deux exemples

Le deck "DBaseDeck" est une application minimum. Pour l'améliorer vous pourriez ajouter une fonction de tri, une fonction de recherche (les routines sont déjà là), un script pour déplacer le curseur sur le champ suivant à chaque fin de saisie, un menu "Imprimer", un bouton "Début de Fichier" et un autre "Fin de Fichier", un menu "Sauver ASCII" afin d'exporter vos enregistrements vers un traitement de texte...

Pour vos questions concernant CanDo, par minitel 36 14 code Chez*Evolution ou par courrier:

Association Evolution

La Martelle Bt.F 121, rue du pont de Lavérune

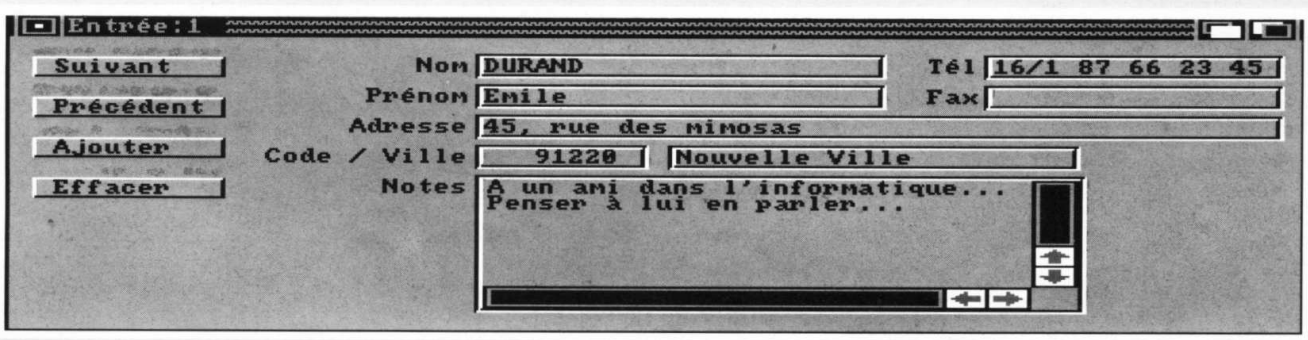
34070 MONTPELLIER

Et si vous désirez un exemple particulier d'application avec CanDo, n'hésitez pas à demander... Au mois prochain.

Guy Béteille

```
If Not SearchFound              ; si rien n'a été trouvé
Let Index = SearchArray(MaBase,Arg1,Arg2) ; recherche depuis le début
If Not SearchFound              ; si rien n'a été trouvé
Let Index = ExIndex             ; retour à l'index originel
EndIf
EndIf
Do "Afficher Entrée"
* routine "Sauver MaBase"
Let MaBase[Index] = GetDBObjects    ; sauver l'entrée actuelle
Let FichierBase = AskForFileName(FichierBase,"Sauver...",225,17)
SaveVariable MaBase,FichierBase     ; sauver le fichier
IfError                         ; si erreur durant la sauvegarde
EndIf                           ; le programme continu.
* routine "Trier MaBase"
Nop                             ; ARG1 = " 'key' pour le tri"
Nop                             ; exemple - Do "Trier MaBase",".Nom"
Let MaBase[Index] = GetDBObjects
SortArray MaBase,NOCASE STRING ,ARG1 ; tri
Let Index = FirstArrayIndex(MaBase) ; Aller sur premier index
Do "Afficher Entrée"

Deck "MaBaseDeck"
Ce deck correspond au deck "BaseDeck" auquel on ajoute les objets ou
scripts suivants:
Carte "Carte.1"
Script AfterAttachment:
SetPrintFont "topaz",8
SetPrintStyle PLAIN ,2,3
SetPen 1,0
SetDrawMode JAM1
Nop     ; afficher les noms en face des champs de saisie.
PrintText RightJustify("Nom",15),100,20
PrintText RightJustify("Prénom",15),100,35
PrintText RightJustify("Adresse",15),100,50
PrintText RightJustify("Code / Ville",15),100,65
PrintText RightJustify("Notes",15),100,80
PrintText RightJustify("Tél",5),423,20
PrintText RightJustify("Fax",5),423,35
Do "Ouvrir Base"            ; appel de la routine
TextField ".nom"            ; champ texte, nom d'objet débutant par un point.
Longueur de saisie du champ: 32
texte initial: "", aucun script associé.
TextField ".prenom"
Longueur de saisie du champ: 32
texte initial: ""
TextField ".adresse"
Longueur de saisie du champ 64
texte initial: "", aucun script associé.
IntegerField ".code"
Longueur de saisie du champ: 5
Limites: 0,99999, aucun script associé.
TextField ".ville"
Longueur de saisie du champ: 32
texte initial "", aucun script associé.
TextField ".tel"
Longueur de saisie du champ: 18
texte initial "", aucun script associé.
TextField ".fax"
Longueur de saisie du champ: 18
texte initial: "", aucun script associé.
Memo ".Note"                ; objet de type mémo, pour les commentaires.
Document "Note", aucun script associé.
```



CREER UNE APPLICATION EN PSEUDO-BASIC

Amos 1.34 F et GFA 3.52F

Il convient de fêter dignement ce numéro: c'est en effet le 47ème numéro d'AmigaNews.

Tant pis, vous trouverez quand même 2 pages complètes de codage. En Amos cela sera un super scroll pour montrer l'un des points forts de ce super langage qui tend à rattraper le C. En GFA, cela sera la gestion du clavier à la façon Basic puis C puis Assembleur. Pour commencer, voici les nouvelles que nous attendions tous.

EASY AMOS EST ARRIVE

Je ne vais pas vous faire un article débordant de complaisance pour vous dire que c'est **Le** super outil du débutant, **Le** logiciel génial et que **P**atali et que **P**atala. Easy Amos est fantastique et d'autres se chargeront bien de réaliser sa publicité. Je ne dirai qu'une seule chose: si vous débutez le codage, achetez le car c'est votre passeport à la programmation. Pêle-mêle voici ses avantages principaux : nous pouvons suivre le codage Amos en exécution pas à pas selon 4 modes. Son débogueur, l' outil de recherche des erreurs, est puissant et particulièrement convivial. Chaque instruction surlignée nous donne aussitôt sa syntaxe. L' éditeur est beaucoup plus agréable que ses ancêtres tristounets figurant sur les Amos précédents. Easy Amos utilise même un menu en prime. Ce logiciel permettra la transition vers Amos Pro.

AMOS 1.34 EST ARRIVE

Amos souffrait de nombreux boggues et n'allait qu'à la moitié de la vitesse du C. Par exemple, A$=Input$(1,65536) provoquait immanquablement d'intenses méditations gouroutatives et j'avais noté plusieurs pages de boggues. Le Suisse François Scheurer en avait trouvé d'autres et m'envoyait vers le début mars une liste de tout ce qu' il avait découvert dans la version 1.32 (compilateur et basic). Mon ami François Lionet se mit alors au travail et voici le résultat de ses travaux. Il a su corriger ou créer : Dir$, Version, la tokénisation (A=$1234 And 4 est correct), Dev First$, Dev Next$, Adresse impaire, "Hors de la pile" ne bloque plus, AutoBack 2, Track Load, Track Play, Track Loop, SLoad, Sam Swap, Sam Load, Sam Raw, COL(), Disk info$, Prg State, _Time$, _Date$,No icon Mask(), Amos Lock, Amos Unlock, Bank Swap, Laced, Display Height, Multi wait, Request On, Request Off, Request WB, Anim(), Amal, Priority Reverse On, Priority Reverse Off, Serial Open, Serial Bit, Serial Parity, Serial Speed, Serial Close, Serial Send, Serial Out, Serial Get, Serial X, Serial Buffer, Serial Fast, Serial Slow, Serial Check, Serial Error,...Et le travail sur le compilateur est encore plus fantastique.

L' équipe d' Artiodactyl est heureuse de pouvoir vous adresser la véritable mise à jour 1.34 (Basic ou Compilateur) sur votre simple demande: copie de la disquette originale en mode Verify + preuve d'achat + 35 FF par disquette, le tout envoyé directement à Clermont-Ferrand.

CONSTRUCTION DE LA LOGIQUE DE LA SOLUTION INFORMATIQUE

Nous avions vu la mise au point des procédures avec une description des phases puis la construction du schéma de procédure. Dans le cadre organisationnel ainsi décrit, nous pouvons maintenant décrire davantage la partie informatisée de la solution retenue. Il devient nécessaire de définir un modèle des traitements et des structures de données qui tiennent la route. Pour cela, nous vérifions que ces traitements et structures soient :

- cohérents de part eux-mêmes puis les uns avec les autres,
- coordonnés avec le modèle organisationnel des traitements,
- intégrés avec un éventuel modèle conceptuel de données (si on a créé ce modèle)

Il convient donc d'être exhaustif et d'utiliser l'une des nombreuses méthodes d'analyse puis de s'y tenir. Certaines méthodes privilégieront les entrées, les sorties, les fichiers de données, les traitements et caetera.

Pour ma part, j'utilise celle qui semble être aussi la plus couramment employée: l'approche par les sorties, c'est-à-dire par les résultats désirés, puis on remonte jusqu'aux entrées.

Cette méthode est particulièrement simple puisqu'elle ne comprend que deux phases:

- l'ébauche du schéma logique
- la construction du modèle logique des traitements informatisés.

Le mois prochain, l' ébauche du schéma logique.

PARTIE AMOS L' ART DU CODAGE

*Si vous débutez l'apprentissage du codage alors commencez votre étude ici. Avec **Ami**ga **O**perating **S**ystem.*

Depuis mes débuts en informatique, le codage a beaucoup évolué (Super OctetoPhage: Oh oui !). En ces temps mémorables, 1975, nous programmions surtout en langage machine tandis que le Basic était l'apanage exclusif des débutants. Le C était particulièrement lent et rebutant tandis que les autres langages n'étaient enseignés qu'à titre de curiosité pour spécialistes. Depuis, le vrai Basic n'existe plus que dans les facultés avec GWBasic: il est en effet insipide et bourré d'âneries logiques telles que les célèbres GOTO ou PRINT. Depuis quelques années les assembleurs, les C et les supers langages sont progressivement devenus très enthousiasmants. Maintenant, pour commencer, Easy Amos sera l'outil idéal du néophyte et Amos 1.34 sera le cran au-dessus. Par la suite vous connaîtrez le C++ puis l'assembleur. Enfin, vous découvrirez les joies du super langage Amos Pro ou de l'hybride GFA 3.52F.

Cette évolution amènera des contraintes et pour être performant il faudra dorénavant suivre plusieurs critères très stricts qui seront les garants du succès de toutes nos créations.

LA PORTABILITE

Amos s'appelle PCOS sur PC et STOS sur Atari. Remarquons ici *tristement* que si GFA est également portable sur PC et Atari, les drivers Cne le sont pas parfaitement entre eux sur Amiga (Super OctetoPhage : chut !). Le portage Centre diverses machines n' est pas non plus ce qu'on pourrait espérer: imaginez votre codage sans multitâche, ni icône, ni menu, ni... Autrement dit un ersatz en noir et blanc pour un original coloré et tout en relief. C'est là d'ailleurs un point fort des pseudos-Basics. Il suffira de respecter la philosophie des nouveaux codeurs: **ne codons pas directement les registres machines** sauf si nous tenons absolument à aller le plus vite possible.

LA FACILITE

Qui s'enquiquinerait à créer une longue routine Cou assembleur de scroll ou de menu si ces routines constituent l'essentiel du codage : Amos réalise cela en quelques lignes et de manière très puissante. Il faut de même **rechercher la facilité d' utilisation** de toutes nos créations.

LA RAPIDITE N'EST QU'UN AVANTAGE

Ainsi, Amos n'atteint pas encore la vitesse du C sauf sur quelques routines. Qui le savait? Il faudra attendre Amos Pro qui rattrapera alors même la vitesse du GFA.

LA LONGUEUR DU CODE

On doit fréquemment choisir entre la vitesse ou la longueur du codage pour un même résultat. La décision dépendra des impératifs extérieurs. Par exemple, ne devant pas dépasser 160 lignes Amos pour respecter le format AmigaNews, j'ai codé SON=OUI-SON au détriment de la rapidité plutôt qu'en écrivant SON=OUI ou SON=NON selon les deux cas de bruitage. Mais attention, **il faudra toujours préférer** un code un peu plus long ou un peu moins rapide si le gain obtenu vous fait perdre en lisibilité (Super OctetoPhage: de toute façon j'y comprends rien).

LA LISIBILITE EST PRIMORDIALE

Ce sont les conseils habituels: Il faut écrire impérativement en français. Ne pas dépasser une instruction par ligne. Surcharger le fichier source (le codage) de commentaires et de noms de variables très clairs. Ne pas dépasser 7 caractères par nom pour la compilation ou la portabilité vers les autres ordinateurs. Suivre une logique structurée (sans GOTO, avec un maximum de procédures).

Super OctetoPhage donnera encore et toujours un coup de dents à tous ceux qui utiliseront encore PRINT au lieu de TEXT.

Voilà, on peut enfin débuter les plaisir. AMIGA-AMIGA-CTRL-Disquette Amos.

Le codage parlera de lui même: appuyez sur les touches <, + ou TAB. Il restera à modifier une saisie ici bien trop sensible puis à insérer une image ou une déformation de lettres. L'idée de ce codage est issue de l'une des nombreuses démonstrations de Franck Jardillier pour les codes Ophélie: faire un programme très court et le plus spectaculaire possible. Il y a 3 mois Franck ne connaissait que les CPC 464 et CPC 6128 (Super OctetoPhage: le pauvre). Il recherche maintenant des contacts Amos.

PARTIE GFA
TOUCHES DE GENIE
Du basic, du C et du langage machine

Comment programmer notre ProWrite en GFA afin de profiter d'une rigueur toute germanique ou d'une plus grande rapidité toute Otroswski? Il nous faut tout d'abord comprendre les avantages et inconvénients de chacune des trois possibilités de saisie.

Basic GFA : INKEY$ est traité en dernier par GFA et dans le cas d'un codage important (100 KO) avec la gestion de nombreux événements (souris, fermeture,...), le temps de latence peut atteindre 3 secondes puis le tampon réceptionnant les touches enfoncées peut se décharger brutalement avec ses 128 caractères d'affilé comme pour la commande ed du WorkBench.

C GFA : *Plus mieux* et plus propre mais cela nécessitera une bonne connaissance de la notion des événements et des structures. Ici VANILLAKEY permet la gestion internationale des touches. C'est à dire que le A sera toujours converti en nombre 65 (&H40) quelque soit la configuration de clavier utilisée avec la commande SetMap. Problème, le code Ascii ne connaît pas les touches particulières (grises sur une A500). On pourrait utiliser l' événement RAWKEY &H400 pour une gestion des touches brutes de fonctions, ALT, AMIGA et caetera mais cet événement sera incompatible avec VANILLAKEY. Solution de dépannage : utiliser RAWKEY puis la fonction ~RawKeyConvert(...)

ANNABELLA GFA, 35 FF par numéro + frais de gestion.
I : Etude préalable/Menu WB
II : Existant (1)-Gestion de Fichiers,
III : Existant (2)-Format MFM
IV : Avant-Projet (1)-Tests conditionnels
V : Avant-Projet (2)-Format Images I.F.F.
VI : Avant-Projet (3)-DMA COPPER
VII : Avant-Projet (4)-BLITTER-Modes Ecrans
VIII : Projet (1)-Traitement de texte
IX : Projet (2/3)-La compilation, GFA et les autres
JENNIFER AMOS, 35 FF par numéro + frais de gestion.
0-Mise à jour 1.34 Basic ou compilateur (+ copie + facture)
I-DMA COPPER
II-BLITTER-SCROLL
CORRECTION DE LA BIBLE AMIGA, 50 FF
3 mois de travail, 7 pages de corrections
CONSULTATION GFA-AMOS, minimum 50 FF
Disquette formatée + enveloppe timbrée 4FF
(Douanage: disquette + enveloppe antistatique)
FRAIS DE GESTION PAR ENVOI,
- 15FF par envoi (pour toute la commande)
- ou enveloppe timbrée 6,20 FF et suffisamment de disquettes.
Annabella Suisse14 FS par mandat postal, le port est compris.
Pierre Philippe Launay - Résidence Les Cottages
83, Rue André Theuriet - F 63000 CLERMONT-FERRAND


```
" VOICI CE QUE DOIT POSSEDER UN ENTETE DE CODAGE : """
' NOM DU CODAGE  : SCROLL                          '
' sous-titre      : déroule un texte de police système '
' Code Amos 1.34 : Pierre Philippe Launay          '
' Recherche       : Cathy Lardy                     '
' Musique        : Official Demo II                '
' Copyright       : © Jennifer II    Date : Avril 1992 '
' Scénario       : selon une idée de Franck Jardillier '
' (Franck habite 60, rue Claude Debussy 03400 Yzeure) '
" ajouter ici les conditions d' entrées et de sorties "
Dim ECRAN(7)      : Rem Crée une liste de 8 éléments
Global SCROL$, LONGUEUR, VITESSE, GAUCHE, DROITE, LETTRE, OUI,
NON,SENS,REBOND,SON,ECRAN(),YSIZE,HAUT
VARIABLE          : Rem Cette procédure est toujours à la fin
POLICE            : Rem (Mettre Emerald/20 en répertoire fonts)
ECRAN             : Rem Ouvre les écrans
MUSIQUE           : Rem Charge la musique
Repeat
CLAVIER$=Inkey$                : Rem Saisie la touche pressée
If CLAVIER$<>""                : Rem Si y a une touche
ACTION$=CLAVIER$               : Rem Alors change ACTION$
End If                         : Rem Fin du test IF...ENDIF
Add S,VITESSE,1 To 320         : Rem S appartiendra à [1,320]
Screen Swap                    : Rem Echange écran logique et
Wait Vbl                       : Rem Attente synchronisation
Screen Copy Physic(0),0,0,352,32 To Logic(0),-VITESSE,0
If REBOND=OUI                  : Rem Si rebond autorisé
Add POSITION,SENS              : Rem POSITION=POSITION+SENS
If(SENS>0 and POSITION>HAUT) or(SENS<0 and POSITION<41)
SENS=-SENS                     : Rem Inverse si je déborde
End If
Screen Display 0,128,POSITION,320,YSIZE
End If
If S>32                        : Rem Si on peut afficher
S=1                            : Rem Mais modifier 32 si...
A$=Mid$(SCROL$,LETTRE,1)       : Rem Prend la bonne lettre
Add LETTRE,1,1 To LONGUEUR
Put Block Asc(A$),320,0,%11,$C0
If ACTION$=Chr$(9)             : Rem TAB musique
If SON=NON
Music 1                        : Rem Mettre  Led Off (?)
Set Rainbow 0,0,64,"","","(1,1,15)(1,-1,15)"
Set Rainbow 1,0,64,"(1,1,15)(1,-1,15)",
"(1,1,15)(1,-1,15)","(1,1,15)(1,-1,15)"
Set Rainbow 2,0,64,"(1,1,15)(1,-1,15)","",""
For CANAL=0 To 2
Rainbow CANAL,0,42+32+64*CANAL,64  : Rem Erreur...
Channel CANAL To Rainbow CANAL
A$="A: For R0=0 To 64;Let X=R0;Next R0;Jump A;"
Amal CANAL,A$
Next CANAL
Amal On                        : Rem Active 3 canaux AMAL
Else : Rem insérer SON=OUI     : Rem Erreur de syntaxe...
Amal Off                       : Rem Désactive les canaux
Music Off                      : Rem Et ici mettre Led On (?)
End If                         : Rem insérer ici SON=NON
SON=OUI-SON                    : Rem - de code, + de calcul
End If                         : Rem qu' avec SON=OUI ou =NON
If ACTION$=">"
Inc VITESSE                    : Rem un peu plus vite
VITESSE=Min(VITESSE,32)        : Rem Gag après 32
End If
If ACTION$="<"
Dec VITESSE
VITESSE=Max(VITESSE,1)         : Rem Regag avec 0 et moins
End If
If ACTION$="+"
REBOND=-REBOND
End If
If ACTION$="0"                 : Rem Remise à zéro
For ECRAN=1 To 7
Screen Display ECRAN,128,42+32*ECRAN,320,32
Screen Hide ECRAN              : Rem cache l' écran ECRAN
ECRAN(ECRAN)=NON
Next ECRAN
End If
ECRAN=Val(ACTION$)             : Rem Calcul du N° d' Ecran
If ECRAN>0 and ECRAN<8         : Rem Limitation Amos 1.3
If ECRAN(ECRAN)=OUI
Screen Hide ECRAN
```

```
Else
Screen Show ECRAN
End If
ECRAN(ECRAN)=OUI-ECRAN(ECRAN)
End If
If ACTION$=Chr$(27)              : Rem ESC c'est la fin
Amal Off                         : Rem Désactive les canaux
Rainbow Del            : Rem Rainbow Del N° (FONCTION AMOS 1.34)
Text 10,Text Base,"A M O S  version 1.34"+Space$(30)
If SON=OUI
For N=63 To 0 Step -1            : Rem N est mal choisi...
Volume N                         : Rem Modification du volume
Wait 5                           : Rem Attente de  5 * 1/50 S
Next N                           : Rem ...N ne veut rien dire
Music Off                        : Rem Arrêt de la musique
End If
Wait 200                         : Rem Attente de 200 * 1/50 S
Edit                             : Rem Retour à l' éditeur
End If
ACTION$=""                       : Rem Mise à zéro de ACTION$
End If
Until Mouse Key                  : Rem Gasp alors
Procedure MUSIQUE
If Length(3)=0                   : Rem Si la banque n'est pas !
Load "DF0:music_scroll.abk"      : Rem DF0: est faux car...
End If                           : Rem Changez en NomDisquette:
End Proc
Procedure POLICE
Screen Open 0,384,256,8,0        : Rem Ecran basse résolution
Flash Off                        : Rem Arrête le flash (jaune)
Curs Off                         : Rem Désactive le Curseur
Cls 0                            : Rem Efface l' écran
Hide                             : Rem Cache la souris
Get Fonts                        : Rem Il faut diskfont.library
For FONTS=1 To 100               : Rem Dans le répertoire libs
If Font$(FONTS)<>""              : Rem Et bien sûr emerald.font
If Val(Mid$(Font$(FONTS),30,4))>=YSIZE      : Rem Et aussi
YSIZE=Val(Mid$(Font$(FONTS),30,4))          : Rem emerald
NFONTS=FONTS                     : Rem Dans le répertoire fonts
End If                           : Rem Ne pas prendre une police trop grande
End If                           : Rem ou alors modifier >32 et taille écran
Next FONTS
Set Font(NFONTS)                 : Rem Sélectionne une police
For CHR=32 To 255                : Rem Mettre Wait 20
Text 0,Text Base,"  "+Chr$(CHR)+"  "
Get Block CHR,16,0,32,YSIZE
Next CHR
End Proc
Procedure ECRAN
Screen Display 0,128,62,360,YSIZE : Rem Zone visible
Double Buffer
For ECRAN=1 To 7
Screen Clone ECRAN               : Rem Recopie à l' identique
Colour 1,Rnd($FFF)               : Rem Couleur Fond au hasard
Screen Display ECRAN,128,42+(haut+55)/10*ECRAN,320,YSIZE
Screen Hide ECRAN                : Rem Cache l' écran N° ECRAN
Next ECRAN
Screen To Front 0                : Rem Ecran N° 0 devant
Colour 1,$F0                     : Rem Fond Vert
End Proc
Procedure VARIABLE
SCROL$="Oh oui !! Ce scroll Ultra-classique est écrit "
+ "sans aucune difficulté particulière grâce à AMOS"
+ " et à la série JENNIFER...> et < Accélération..."
+ "0 à 9 Ecran...TAB musique...ESC fin...JENNIFER.."
LONGUEUR=Len(SCROL$)
VITESSE=8
GAUCHE=41
DROITE=128
LETTRE=1
OUI=True
NON=False
SENS=-OUI
REBOND=-OUI
SON=NON
HAUT=Display Height-55
For ECRAN=1 To 7          : Rem Il y a plus simple
ECRAN(ECRAN)=OUI
Next ECRAN
End Proc
```

SEREL

173, RUE LEON JOUHAUX
ZI DU PRUNAY
78500 SARTROUVILLE
TEL (16-1) 39 13 64 96
FAX (16-1) 39 15 14 40

PRODUITS ADDITIONNELS
GVP ARCHOS BUS+ PROTAR

DISQUE DUR A500, à partir de .....
CONTROLEUR HD POUR ...
MONITEUR ...
...
...

```
' ************************************************************
' * CLAVIER                                                  *
' * Lecture de toutes les touches (Basic, C, Machine)        *
' * Code GFA 3.52 © Pierre Philippe Launay Mai 1992          *
'************************************************************
OPENS 1                         ! Méthode Basic : INKEY$
OPENW #1                        ! ------------
TITLEW #1,"Fin avec ESC",SPACE$(40)+"Bonjour le BASIC"
TEXT 10,20,"Cliquetez la souris"
haut%=155*2^8+65                ! Le décimal n'est pas très
bas%=155*2^8+66                 ! lisible. Convertir toutes
droite%=155*2^8+67              ! ces valeurs en Hexadécimal
gauche%=155*2^8+68              ! et alors tout devient
shihaut%=155*2^8+84             ! beaucoup plus clair
shibas%=155*2^8+83
shidroit%=155*2^16+32*2^8+64
shigauche%=155*2^16+32*2^8+65
' help%=155*2^8+126       f1%=155*2^16+48*2^8+126
' f2%=155*2^16+49*2^8+126  f3%=155*2^16+50*2^8+126
' f4%=155*2^16+51*2^8+126  f5%=155*2^16+52*2^8+126
' f6%=155*2^16+53*2^8+126  f7%=155*2^16+54*2^8+126
' f8%=155*2^16+55*2^8+126  f9%=155*2^16+56*2^8+126
f10%=155*2^16+57*2^8+126
DO ! f20%=(155*2^24)+(57*2^16)+(57*2^8)+(126)impossible :
WHILE code$<>""                 ! 2604218750 est trop grand
code$=INKEY$                    ! pour le format entier LONG%
WEND                            ! car supérieur à 2147483647
REPEAT
code$=INKEY$
UNTIL code$<>""
CLS
SELECT code$
CASE haut%
TEXT 10,20,"Haut        "
CASE bas%
TEXT 10,20,"Bas         "
CASE shihaut%
TEXT 10,20,"Shift Haut "
CASE shibas%
TEXT 10,20,"Shift Bas   "
CASE droite%
TEXT 10,20,"Droite      "
CASE gauche%
TEXT 10,20,"gauche      "
CASE f10%
TEXT 10,20,"F10         "
DEFAULT
TEXT 10,20,STRING$(20,"-")
FOR symbole%=1 TO LEN(code$)
TEXT 10+PRED(symbole%)*32+8,20,ASC(MID$(code$,symbole%))
TEXT 10,30,"Code Ascii : "+code$
NEXT symbole%
ENDSELECT
LOOP UNTIL code$=CHR$(27)
'------ F A C O N   C ----------------------------------
idcmp%=&H200200                 ! VanillaKey+CloseWindow
flag%=&H1008                    ! Activate+Gadget Close
suite                           ! Gestion d'événement Clavier
OPENS 1,0,0,640,200,2,&H8000
OPENW #1,0,10,640,190,idcmp%,flag%
TITLEW #1,"Fin avec ESC ou le gadget CLOSE","Salut le C"
suite&=FALSE
DO
ON MESSAGE GOSUB displatch ! Evénement idcmp
ON MENU KEY GOSUB touche   ! Evénement Clavier
ON MENU                         ! The Anti-Slip for your mind
TEXT 10,30,TIME$                ! L'heure
LOOP UNTIL suite&               ! Jusqu'à ce que suite&=TRUE
assembleur                      ! Test des registres Machine
PROCEDURE displatch             ! En C Device/input/event
SELECT MENU(1)                  ! Variable événement IDCMP
CASE &H200                      ! Fermeture
suite                           ! To suit with the suite
CASE &H40000                    ! Activation
TEXT 10,20,"Activation"         ! En C ~Move() puis ~Text()
ENDSELECT                       ! MENU(0) à MENU(9) page 167
RETURN                          ! En C intuition/intuition
PROCEDURE touche                ! Gestion sommaire du clavier
CLS                             ! Remarque :  MENU(3) teste
SELECT MENU(1)                  ! les qualifiants (Alt,...)
CASE &H200000                   ! VanillaKey
PRINT HEX$(MENU(3)),HEX$(MENU(2)),CHR$(MENU(2))
IF MENU(2)=27                   ! Touche Esc en Ascii
suite                           ! Les événements sont en Hexa
ENDIF                           ! Plutôt qu'en décimal pour
ENDSELECT                       ! Une meilleure lisibilité
RETURN
PROCEDURE suite
CLOSEW #1
CLOSES 1
suite&=TRUE
RETURN
'------ F A C O N   A S S E M B L E U R ----------------
PROCEDURE assembleur            ! Test direct de registre spécialisé
son(1200)
OPENS 1,0,0,640,200,2,&H8000
OPENW #1,0,10,640,190,idcmp%,flag%
TITLEW #1,"Fin avec CTRL","Bonjour l' ASSEMBLEUR"
DO
SELECT ROR|(NOT BYTE{&HBFEC01},1)
CASE &H0 TO &H45                ! Voir Bible page 104
CONT                            ! Suite sur DEFAULT
DEFAULT                         ! Voir GFA page 281
altc
ENDSELECT
TEXT 10,20,STR$(ROR|(NOT BYTE{&HBFEC01},1),8)
TEXT 10,50,DATE$+" "+TIME$
LOOP
RETURN
PROCEDURE son(son%)
SOUND WAIT
SOUND son%,2
SOUND RESUME
RETURN
PROCEDURE altc
IF workbench&=FALSE
SELECT ROR|(NOT BYTE{&HBFEC01},1)
CASE &H36                       ! Touche B
IF amiga&=TRUE                  ! Y a plus simple
~WBenchToFront()                ! Ecran WorkBench en avant
workbench&=TRUE                 ! et MENU KILL s' il y a menu
son(440)                        ! SPEEB
ENDIF
CASE 37                         ! Touche ,
FRONTS 1                        ! Notre écran en avant
son(440)                        ! BEEPS
CASE 38                         ! Touche ;
IF amiga&=TRUE                  ! Y a plus simple
~WBenchToBack()                 ! Mettre aussi ici votre menu
son(440)                        ! (MENU menu$() si la matrice
amiga&=FALSE                    ! menu$() est la liste "Texte
ENDIF                           ! des entrées" de votre menu)
CASE &H63                       ! Touche CTRL
END                             ! Oh non
CASE &H35,&H64                  ! Réponse "OUI" à une requête
IF amiga&=TRUE
CLS                             ! Efface l' écran
TEXT 10,30,"Validation"
amiga&=FALSE
ENDIF
CASE &H45                       ! Touche ESC
CLS
TEXT 10,30,"Echappement plein pot"
CASE &H66                       ! AMIGA GAUCHE
amiga&=TRUE
CASE 0
clavier&=FALSE
amiga&=FALSE
CLS
DEFAULT                         ! mettre les drapeaux à 0
amiga&=FALSE
ENDSELECT
ELSE
TEXT 10,30,"Cliquetez la souris"
REPEAT
UNTIL MOUSEK
workbench&=FALSE
CLS
ENDIF
RETURN
```

DOMAINE GRAND PUBLIC

FISH #561

PPLib:

Ici, Nico François vous propose une librairie qui facilitera la vie des programmeurs qui veulent écrire des programmes qui supportent PowerPacker. Update de la version de la Fish 414. Auteur: Nico François.

PPMore:

Est-il encore besoin de décrire ce programme qui est en train de devenir un grand classique. Pour lire de façon très agréable tous les fichiers textes, compactés ou non avec PowerPacker. Possède maintenant un look 2.0 sous 1.3. Version 2.0, exécutable seulement. Auteur: Nico François.

PPShow:

Un programme de slideshow pour les fichiers iff ilbm ou ilbm compactés avec PowerPacker. Version 2.0, update de la version 1.2a de la Fish 542. Exécutable seulement. Auteur: Nico François.

ReqTools:

Une bibliothèque qui vous permettra d'inclure plus facilement et plus rapidement des requesters dans vos programmes. Réalisé dans le style des requesters du 2.0. Version 1.0a, source incluse. Auteur: Nico François.

SuperDuper:

Un copieur et formatteur de disquettes très rapide. Il peut réaliser jusqu'à quatre copies (non-vérifiées) en 36 secondes à partir d'un buffer en ram:. Version 2.0, update de la version de la Fish 488. Exécutable seulement. Auteur: Sebastiano Vigna.

ToolsDaemon:

Vous permet de lancer des programmes à partir de la barre de menus du Workbench 2.0. Les programmes Workbench et Shell sont supportés, ainsi que leurs divers arguments. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Nico François.

FISH #562

CLISizer:

Un petit programme pour changer la taille de toute fenêtre CLI ou Shell. Version 1.0, source incluse. Auteur: Torsten Jurgeleit.

Degrader:

Un programme horrible qui transforme votre machine en une machine 8 bits à peine capable de se maintenir non plantée. Un programme pour masochiste de l'informatique, il condamne l'accès à la Fast ram, arrête les modes cache et burst, force les modes Pal ou NTSC, ...etc. Survit au Reset. Version 1.00, auteur; Chris Hames.

Filer:

Un manager de fichiers d'une très bonne facture utilisant des astuces lui permettant d'être très rapide et performant. Version démo avec quelques options désactivées. Nécessite le Kickstart 2.0. Exécutable seulement. Auteur: Matthias Scheler.

FKeys:

Permet d'accèder à des fonctions spéciales dédiées aux écrans et aux fenêtres à partir des touches de fonctions et de la touche Alt. Version 1.1, source incluse. Auteur: Torsten Jurgeleit.

IntuiSup:

Une bibliothèques pour utiliser plus facilement les gadgets, bordures, menus textes,...etc. version 2.0, sources incluses. Auteur: Torsten Jurgeleit.

ShowGuru:

Pour reconnaître 168 messages du Guru différents et les traduire en langage humain. Version 2.1b, exécutable seulement. Auteur: Thomas Carstens.

FISH #563

bBaseII:

Un programme de base de données utilisant une interface Intuition. Comprend toutes les fonctions habituelles de ce genre de programmes. Très simple à utiliser. Version 5, update de la version 1 de la Fish 491, grandement améliorée. Exécutable seulement. Auteur: Robert Bromley.

KPri:

Un panneau frontal pour imprimante NEC P6 pour choisir les styles de vos polices et ajou-

PHOENIX DP

AMIGALEMENT VOTRE !!!!

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

COURS ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS

(version K-Seka disponible Version Devpac a paraitre)

N°1	AFFICHAGE TOUTES RESOLUTIONS	3 DISKS
N°2	SCROLLING ET SOUNDTRACKER	4 DISKS
N°3	ANIMATIONS BOBS ET SPRITES	4 DISKS
N°4	SHADOW OF THE BEAST III	4 DISKS
N°5	SPECIAL EFFETS SPECIAUX	4 DISKS
N°6	REALISATION D'UNE MEGADEMO	4 DISKS
N°7	ANIMATIONS 3 D	4 DISKS
N°8	EFFETS SPECIAUX II .... LE RETOUR	4 DISKS
N°9	EFFETS SPECIAUX III.... LA REVANCHE	4 DISKS
N°10	REALISATION D'UN JEU	4 DISKS
N°11	SPECIAL 2.0 - TRUCS ET ASTUCES	4 DISKS

L'ASSEMBLEUR FACILE AVEC SOURCES ET EXEMPLES COMMENTES

150 Frs par numéro

GRACE AUX COURS D'ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS REALISEZ VOTRE PROPRE DEMO EN PUR ASSEMBLEUR EN UN TOUR DE MAIN. VOTRE AMIGA N'AURA PLUS DE SECRETS POUR VOUS DEJA 11 NUMEROS PARUS.

UTILITAIRES

1990	HELP DISK SCULPT 4D	+
1880	NASP V 2.11	+
1878	CSHELL V 5.19	+
2107	VIRUSCHECKER V 6.03	+
1872	WB 2.0 PATTERNS	+
1870	CONCEPT 3D EDITOR	
1865	DIRWORK V 1.51	+
2113	NEW LOADER V1.1	+
1862	CYBER FONT EDITOR	+
1860	MACH IV	+
1740	DKB TRACE (3 disks)	+
1756	SYS INFO V 2.57	+
1723	NEWZAP V 3.3	+
1720	VERTEX 3D V 1.17B	+
1719	THE NEW SUPERKILLERS	+
1734	Screen Painter V 1.3 (2 disks)	
1743	LAND BUILD V 3.2	+
1757	PRO RIPPER II	+
1767	OCTAMED V 1.00B	+

UTILITAIRE DU MOIS

2106 EMULATEUR PC IBEM V 1.05
Nouvelle version

DEMOS et MEGADEMOS

2051	So what (2 disks)	Equinox
2047	Megademo I	Time zone +
2046	The White Room	Genesis
2045	Software failure	Balance +
2044	Final confession	M.Mixers +
2042	Knin peaks	Reality +
2041	Toxic ziemnack	Alchemy +
2039	Black magic	Lost boys
2038	Ami expo 92 demo	Cat +
2037	Krest mass	Anarchy

EXCLUSIF

ENFIN LA COLLECTION

AMOS PUBLIC DOMAIN

DISPONIBLE EN FRANCE DANS SON INTEGRALITE

APDL 1 à 359

PROGRAMMES COMMERCIAUX ET MATERIELS

DEVPAC V 3.02	950 frs
EXTENSION 512K	249 frs
EXTENSION 1 Mo A500+	499 frs
SOURIS AMIGA	240 frs
DEMOMAKER	480 frs
AMOS	630 frs
AMOS 3D	470 frs
LECTEUR 3 1/2	499 frs

COLLECTION FISH
380 - 640

NOUVEAUX TARIFS

de 1 à 9 disks : 20 frs
de 10 à 49 disks : 14 frs
50 disks et plus: 10 frs

option envoi colissimo + 10 Frs
option recommandé + 15 Frs
contre remboursement + 50 Frs

+ - COMPATIBLE A500+ A600

CATALOGUE COMPLET SUR 2 DISQUETTES CONTRE 15 FRS REMBOURSABLE DES LE PREMIER ACHAT
ADRESSEZ VOTRE COMMANDE ACCOMPAGNEE DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

PHOENIX - DP 90 Rue Dragon 13006 MARSEILLE Tel: 91 53 19 72

ter une ligne de texte en haut de vos pages. Vous pouvez séparer vos fichiers textes en deux fichiers, un comprenant les pages impaires et l'autre les pages paires, de façon à pouvoir faire du recto-verso. Nécessite l'AmigaDos 2.0. Version 2.0, source incluse. Auteur: Koessi.

M2Midi:

Une interface Modula-2 dédiée à la midi.library 2.0 de Bill Barton. Version 1.03. Source en M2 incluse. Auteur: Jürgen Zimmermann.

MenuAsm:

Un module suppléméntaire pour le compilateur Modula-2 'M2Amiga V4.0' qui crée automatiquement des modules pour les menus pré-initialisés à utiliser avec ce compilateur. Nécessite l'assembleur A68k de C.Gibbs. Version 1.0, source en Modula-2 incluse. Auteur: Jürgen Zimmermann.

MidiKeyboard:

Un programme qui permet de jouer sur des claviers Midi connectés via une interface Midi à otre Amiga, avec la souris ou le clavier. Nécessite la 'midi.library' de Bill Barton. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Jürgen Zimmermann.

ReqLibrary:

Une interface en Modula-2 pour le 're.lib v2.5' de Colin Fox et Bruce Dawson. Source en Modula-2 incluse. Auteur: Jürgen Zimmermann.

FISH #564

ALoad:

Un programme semblable au XLoad de XWindows pour afficher le facteur de chargement sur votre Amiga. Nécessite le Kickstart 2.0. Version 1.1b, source incluse. Auteur: Alexandru Balmosan.

DisKey:

Un moniteur de secteurs avec tout un tas d'options très utiles comme un désassembleur, un utilitaire d'édition en hecou en ascii, et un programme de recherche performant. Utile pour récupérer des données de disquettes endommagées. Supporte la req.library et toute autre bibliothéque de désassemblage. Documentations en allemand et en anglais, interface multilingue. Version 2.1, exécutable seulement. Auteur: Angela Schmidt.

DoPro:

Un programme pour patcher la routine Intuition OpenScreen, pour changer le mode de l'écran d'un nouvel écran. Vous pouvez en fait changer la plupart des paramètres d el astructure newScreen. Version 1.5, source incluse. Auteur: Michael Illgner.

MSCalendar:

Un petit calendrier assorti d'une horloge. Marche bien avec le Workbench 2.0. Version sallemande et anglaise. Version 1.10, source incluse. Auteur: Markus Stipp.

FISH #565

AddMenu:

Un programme pour ajouter une infinité de sous-menus au menu Tools du Workbench 2.0. Il utilise les appels corrects de la Workbench .lib et permet de réaliser des updates depuis le CLI ou le menu lui-même. Version 1.56, update de la version 1.54 de la Fish 553. Exécutable seulement, source disponible auprès de l'auteur, Nic Wilson.

CanDoDemos:

Démo des possibilités de CanDo (dont on parle régulièrement dans A-News). A voir et à découvrir pour ceux qui ne connaissent pas encore. Auteur: INOVAtronics.

PCompress:

Un programme de compression et d'archivagecomme LHarc. Il utilise les tous derniers algorithmes LZH de compression. Il peut traiter de simples fichiers, des tiroirs entiers, des disquettes ou encore des types de fichiers à travers une disquette ou des tiroirs. Version 5.1, exécutable seulement. Auteur: Chas Wyndh am, code LZW par Barthel/Krekel.

SysInfo:

Un programme qui vous donne des informations intéressantes sur la configuration de votre machine, y compris des tests de rapidité comparés à d'autres configurations, la version de l'OS, etc. Version 2.51, update de la version 2.40 de la Fish 553. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

FISH #566

AM:

Un générateur d'algorithmes musicaux. Produit des sorties midi via la bibliothèque midi de Bill Barton. Nécessite le dos 2.0. Source incluse. Auteur: Michael Balzer.

ApfelKiste:

Encore un programme de type Mandelbrot, mais très rapide et très simple à utiliser. Posséde des routines spéciales pour le calcul des points fixes. Versions pour 68000 et 68030 incluses toutes deux. Source complète en C et assembleur incluse. Auteur: Michael Balzer.

Bomber:

Version Amiga du jeu Mac appelé 'Bombs'. Version 1.2, nécessite le dos 2.0. Source incluse. Auteur: Michael Balzer.

FISH #567

AmigaMail:

Une collection de listings des sources publiés dans les huit premiers numéros de Amiga Mail, publié par le support technique de Commodore. Beaucoup d'exemples très utiles.

AutoCLI:

Un programme de remplacement pour les utilitaires de typr PopCLI qui tourne sous le 2.0, et qui de plus est entiérement compatible avec l'A3000 et les cartes accélératrices. Il peut ouvrir des fenêtres CLI ou Shell juste plus petite d'un pixel par rapport à l'écran d'ouverture. Une autre option utile est l'appel et l'exécution d'un fichier script à partir d'une touche de fonction. Version 2.06, update de la Fish 553. Auteur: Nic Wilson.

DiskPrint:

Imprime des étiquettes pour disquettes 3 1/5, principalement pour les collections du Domaine Public. Tous les fichiers données sont chargés en mémoire, si bien que vous pouvez lancer vos impressions en quelques clics. Les options vous proposent différentes tailles d'étiquettes, les fichiers des diverses collections, la possibilité d'inclure les titres du fichier 'Contents' des Fish. Version 3.4.3, update de la version 3.1.2 de la Fish 546. Exécutable seulement. Auteur: Jan Geissler.

MouseAideDEMO:

Version démo d'un utilitaire consacré à la souris avec toute sles fonctions standard: accélérateur de souris avec seuil réglable, manipulation des écrans et des fenêtres par la souris et le clavier, blanker de souris et d'écran, autoactivation des fenêtres, définition de hotkeys, etc. Possède aussi de nouvelles fonctions par rapport aux autres programmes: sélection de plusieurs icônes avec seulement la souris, échange des boutons droit et gauche, gel du clavier et de la souris, etc. Ecrit en assembleur donc très rapide. Version 2.56a, exécutable seulement. Auteur: Thomas Czarnecki.

SetRamsey:

Un programme qui vous permet de contrôler et de changer les préférences du contrôleur de mémoire Ramsey sur l'A3000, sous Kickstart 1.3 ou 2.0. Utile pour le mode burst ou pour changer le taux de rafraichisssement de la mémoire. Version 1.50, update de la version 1.02 sur la Fish 423. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

FISH #568

CalorieBase:

Un programme conçu pour fournir des informations sur les calories contenues dans les ingrédients des recettes. Permet ainsi de composer des régimes caloriques. Version 1.1, exécutableseulement. Auteur: Mike Richan.

SchoonsChip:

Un programme de manipulation de structures algébriques qui a été utilisé en physique des particules et développé sans cesse depuis 1963. Il n'est pas aussi convivial que Mathematica ou Maple, mais n'en reste pas moins un excellent langage. Ecrit en assembleur pour la rapidité. Comprend des exemples, des tutorials et un bon manuel. Exécutable seulement. Auteur: Martinus J. Veltman et David Williams.

VMK:

Non ce n'est pas le Virus Killer de X. Leclercq. Ce détecteur de virus vérifie tous les vecteurs habituellement détournés par les sales bêtes. Version 1.10, update de la version 1.0 de la Fish 510. Exécutable seulement. Auteur: Chris Hames.

FISH #569

PPLoadSeg:

Un programme qui patchela routine loadseg du Dos pour permettre la reconnaissance automatique des fichiers compactés à l'aide de PowerPacker. Vous pouvez même compacter des fonts et les utiliser normalement. Version 1.1, update de la version de la Fish 542. Auteur: Nico François.

SonicArranger:

Version démo d'un programme de musique qui supporte les instruments échantillonnés et synthétiques. De nombreuses possibilités à découvrir pour faire votre choix. version 1.36b, exécutable seulement. Auteur: Carsten Schlote.

Spliner:

Un blanker d'écran qui dessine des lignes sur votre Amiga. Les figures affichées sont programmables. Exécutable seulement. Auteur: Tom Rokicki et Sebastiano Vigna.

TrackMaster:

Un petit utilitaire pour aider les programmeurs à créer des disquettes autoboot utilisant le trackdisk pour charger. Documentation et source complète incluses. Auteur: Carsten Scholte.

FISH #570

DirWork:

Un utilitaire du style Climate rapide, simple, efficace, peu gourmand en mémoire, et qui vous affiche le contenu de tout répertoire en moitié moins de temps que ses concurrents. Toutes les options habituelles sont là, plus quelques fonctions intéressantes comme un menu de configuration. Version 1.43 update de la version 1.31 sur la Fish 511. Exécutable seulement. Auteur: Chris Hames.

Fass:

Un programme qui vous permet de réassigner le tiroir FONTS: en quelques touhes de clavier, sans vous servir du Cli. Version 1.02, source incluse. Auteur: Jan van den Baard.

GadToolBox:

Un programme qui vous permet de dessiner et d'éditer des gadgets GadTool ainsi que des menus et ensuite de générer les codes correspondant en C ou en assembleur. Version 1.0, update dela version de la Fish 547 (anciennement PowerSource). Source incluse. Auteur: Jan van den Baard.

MenuLock:

Un programme qui vous permet de verrouiller la barre de menu d'une fenêtre par l'appui de quelques touches, vous évitant ainsi de sélectionner accidentellement une option fatale. Version 1.01, source incluse. Auteur: Jan van den Baard.

View:

Un afficheur de texte avec de nombreuses options et contrôles divers, y compris la recherche de fichiers, des requesters, un éditeur, etc. Version 1.5, update de la version de la Fish 504. Source incluse. Auteur: Jan van den Baard.

36.15 code FDS

Des milliers de logiciels du DP en ligne pour Amiga, Compatibles PC XT/AT, Atari ST/TT et Macintosh. Pour vous permettre d'accéder à cette logithèque, nous vous fournissons gratuitement le logiciel de téléchargement 'Moon' pour votre machine. Demandez le directement sur le serveur ou par courrier (Voir Bon de Commande).

DOMAINE PUBLIC

Les titres soulignés sont compatibles avec le 500+

MEGADEMOS & ANIMS

FDS1055 WFMH - WITH VECTORS TO HERVEN
FDS1083 ANARCHY - DIGITAL INNOVATION
FDS1091 ALCATRAZ - ODYSSEY (5 disks) 1 Mo
FDS1092 VIRTUAL - REAL EMPATHY (2 disks)
FDS1094 DIGITAL - THE PUNISHER
FDS1097 ANGELS - EVOLUTION
FDS1105 PARADISE - INFINITE DREAMS
FDS1113 DIVINA - TECHNO FRIGHT
FDS1114 D-TECT/COMA - BURGER HILL
FDS1131 DEFCON 1 - CAN I PLAY WITH MADNESS

MUSIQUE

FDS1086 RAZOR 1911 - FACE ANOTHER DAY
FDS1093 LOGIC SYSTEM - MANIC RAVES II (4 disks)
FDS1106 BASTARDS - TECHNO TRANCE III
FDS1107 DMW - THE 4 SEASONS by Vivaldi (2 disks)
FDS1109 THE LOST BOYS - RYTHM MOTION (2 disks)
FDS1137 RAGE INC - SOUND OF PERFECTION
FDS1139 ANARCHY - REFLEXION 2
FDS1142 ADAMSKI AND GEZ - TUNE DISK 1 (2 disks)
FDS1147 BASTARDS - CYBER SOUNDS

JEUX

FDS1151 NOI - EMERALD MINE 1
FDS1152 NOI - EMERALD MINE 2
FDS1153 NOI - EMERALD MINE 3
FDS1154 NOI - EMERALD MINE 5
FDS1155 NOI - EMERALD MINE 7
FDS1156 NOI - EMERALD MINE 8
FDS1157 NOI - EMERALD MINE 10
FDS1158 NOI - EMERALD MINE 11

De bons jeux de tableaux qui se jouent au Joystick. Vous n'avez que quelques minutes pour collecter tous les diamants qui se trouvent éparpillés un peu partout dans chaque tableau. Attention, car les parcours sont semés de pièges et d'ennemis qui ne pensent qu'à vous faire échouer.... Si vous avez réussi toutes les étapes d'Emerald Mine 1, passez directement à Emerald Mine 2 pendant que vous êtes encore chaud !

COLLECTIONS DISPONIBLES

FRED FISH 1 à 660
CAM 1 à 503

AMOS-DP 1 à 359 (partiellement), AMICUS, TBAG, AMATEUR RADIO, SOURCES SEKA...

Série SH (Shareware-Compensé)

Logiciels en Français confiés directement à FDS par leurs auteurs. (Extrait du catalogue)

SH909 THEME ASTRAL V3.10 (Nouvelle version)
Quatre logiciels pour établir votre Thème Astral, Biorytme, Ascendant et de faire de la Numérologie. L'Impression de certains résultats est possible.
Auteur : Christophe PANSART

SH1064 AMIGA SOURCE EDITEUR V1.2
Excellent éditeur de textes pour les programmeurs. Un très grand nombre d'options et fonctions impossible à décrire ici. Bref, ce logiciel est un Must du Shareware.
Auteur : Alain FONTANIN

SH1172 ORTHO V3,03b
Son rôle est de vérifier l'orthographe d'un texte ASCII. Il permet donc à ceux qui ne possèdent pas un traitement de textes avec correcteur intégré de corriger tout de même l'orthographe.
Auteur : Laurent FLORAC

SH1173 ABSYS - DIGIT MASTER 5
La collection s'agrandit avec ce nouveau volume dédié à la Dance Music. Vous y découvrirez 'PROCEED TO GET NUMBER FIVE' en deux versions comme pour un titre commercial. Une version 'Single' de 3.45 mn et une version 'Live-Club' de 10 mn. Comme d'habitude, les sonorités sont de qualité supérieure ! (Nécessite 1 Mo)
Auteur : Frédéric BELLEC

SH1176 BUDGET V1.3.4F
Permet de gérer facilement et efficacement vos finances personnelles. Il suffit d'inscrire vos opérations comme sur un cahier de comptes, le solde est calculé automatiquement après chaque opération. Budget permet également de gérer des opérations prévisionnelles et de générer des états imprimés de vos comptes.
Auteur : Serge LE LAY

SH1179 StrHelp V1.0
Si vous programmez en C ou en Assembleur, voici un utilitaire dont vous ne saurez bientôt plus vous passer. En effet, il regroupe TOUTES les structures de programmation de l'Amiga (système 2.0 comprises). Si vous tapez ALL, toutes les structures défilent, si vous tapez un nom spécifique comme par exemple Window, le programme donne toutes les différentes valeurs associées à WIndow.....
Auteur : Xavier LECLERCQ

SH1180 AmInfo V1.0
Permet de comparer les performances de votre machine par rapport à d'autres configurations ou machines. Il mesure la vitesse CPU en Dhrystones/sec, la vitesse d'affichage des caractères et délivre de multiples autres informations sur votre machine et sa configuration.....
Auteur : Xavier LECLERCQ

DOMAINE COMMERCIAL

JEUX
Les promos sont en gras

AIRBUS A320	384 F
AGONY	274 F
ALIEN STORM	268 F
AVENTURES DE MOKTAR	310 F
BATTLE ISLE	310 F
BIG RUN	270 F
BIRDS OF PREY	324 F
BLACK CRYPT	314 F
BOSTON BOMB CLUB	268 F
CELTIC LEGEND	310 F
CISCO HEAT	**240 F**
COVER GIRL POKER	270 F
DEVIOUS DESIGN	280 F
DOUBLE DRAGON 3	**242 F**
ELVIRA II (1 Mo)	315 F
EPIC	264 F
FASCINATION	**265 F**
FANTASTIC VOYAGE	**269 F**
FINAL FIGHT	268 F
FOOTBALL CRAZY COMPIL.	298 F
FORT APACHE	**282 F**
FUN RADIO COMPILATION	314 F
GAUNTLET 3	**249 F**
HEART OF CHINA	**349 F**
HEIMDALL (1 Mo)	354 F
HOME ALONE	**219 F**
HUDSON HAWK	**239 F**
KILLERBALL	284 F
KNIGHTS OF THE SKY	350 F
LEANDER	294 F
LEGEND	344 F
MICROPROSE - GOLF	344 F
MEGA-LO-MANIA	**245 F**
MIG 29 SUPER FULCRUM	347 F
MOONSTON	**309 F**
OH NO! MORE LEMMINGS	**219 F**
POPULOUS 2	264 F
REALMS	318 F
ROBOCOD - J. POND 2	270 F
ROBOCOP 3 3D	274 F
ROLLING RONNY	**235 F**
SIMPSONS	260 F
STORM MASTER	**279 F**
TERMINATOR 2	265 F
THE GODFATHER	**289 F**
TIP OFF	267 F
TORTUES NINJA 2	**239 F**
VROOM	264 F
WOLF CHILD	304 F

BUREAUTIQUE

AMIGA TOOLBOX	220 F
BUDGET FAMILIAL	290 F
COMPTE CHEQUE	260 F
EXCELLENCE 2.0 !	1590 F
INFOFILE	475 F
KINDWORDS 2.0	445 F
MAXIPLAN PLUS	620 F
POWERWORKS	870 F
PRO WRITE	1015 F
PROFIL	370 F
FAMILICOMPTE	325 F

GRAPHISME

3D CONSTRUCTION KIT	389 F
COLORIMAGE	354 F
DELUXE PAINT IV	815 F
DIGIWORKS 3D	1015 F
SPECTRACOLOR	875 F
THE DIRECTOR 2	1015 F
VIDEO TITLER	1015 F
VOLUMN 4D JUNIOR	445 F
VOLUMN 4D PRO	2375 F

LANGAGE

AMOS Français	480 F
AMOS COMPILER	320 F
AMOS 3D	370 F
DEMO MAKER (1 Mo)	405 F
COMPILATEUR GFA BASIC	415 F
GFA BASIC 3.0	515 F
DEVPAC V2	790 F
HIGHSPEED PASCAL	1022 F
HISOFT BASIC	1015 F

MUSIQUE

A.M.A.S SOUND DIG.	1015 F
BIG BANG	1515 F
DELUXE MUSIC CONST.	815 F
HARMONI	450 F
MUSIC MASTER	415 F
MUSIC MAKER	420 F
PRO 24	2715 F
QUARTET	615 F
SONIX 2.0	450 F
STEREO MASTER	575 F
STUDIO 24	1415 F
TRACK 24	520 F

DIVERS

DISCOSCOPIE 3.0	410 F
BLITZ TURBO	255 F

PERIPHERIQUES

Extensions de mémoire pour A500 :
- 512 Ko + horloge 324 F
- 512 Ko - horl. compt. 500+ 274 F

Extension de mémoire pour A500+ :
- 1 Mo 524 F

Lecteurs de disquettes :
- Lecteur externe 880 Ko 3.5 524 F
- Lecteur externe 880 Ko 3.5 + Blitz Turbo + Antivirus + Anticlick 735 F
- Double lecteur externe 880 Ko 3.5 + Alimentation + Blitz Turbo 1340 F
- Lecteur interne A500 515 F
- Lecteur interne A2000 535 F

Divers :
- Scanner 400 DPI 1340 F
- Souris mécanique 199 F
- Carte ATONCE Plus 286 16 Mhz + 512 Ko de Fast 2440 F
- **Câble Minitel + Disk 'Moon' 75 F**

EXCLUSIVITES FDS

MASTER VIRUS KILLER 2.2 165 F
DISKLOCK V1.0b / V2.0 115 F

AMI'FASTBACK V1.0 165 F
Ami'FastBack est un nouvel utilitaire de backup du Disque Dur qui peut sauvegarder également le contenu d'une partition 'Non AmigaDos' comme par exemple une partition au format MS-DOS, alors que les autres utilitaires de backup ne le permettent pas, car les fichiers qui s'y trouvent ne sont pas reconnus.

NOUVEAU

Pour le Domaine Commercial, les frais de port sont compris dans nos tarifs. (sauf le forfait recommandation qui reste en option)

Attention : Si vous commandez un article faisant partie du Domaine Commercial + des disquettes du Domaine Public, le port pour le Domaine Public est toujours à régler !

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :
FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL,
Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DOMAINE PUBLIC : Indiquez ci-dessous les numéros de référence complets de votre choix (Exemple : FDS948 pour Devils - Labyrinth ou FF580 pour Fred FISH 580).
DOMAINE COMMERCIAL : Indiquez le titre du logiciel ou la désignation de l'article choisi.
Attention : Les commandes ne concernant QUE le Domaine Public ne peuvent être inférieures à 6 disquettes. Par contre, Domaine Public + Commercial, pas de minimum.

Les commandes concernant le Domaine Public sont traitées (dès réception) sous 24/48 h. La duplication est effectuée sur des disquettes de marque. Les articles du Domaine Commercial sont expédiés au fur et à mesure de la disponibilité en stock.

Nombre de disquettes DP : ..... X 15 Frs = ... Frs.
Nombre de disquettes DP : ..... X 21 Frs (col. SH) = ... Frs.
Logiciels commerciaux & autres articles TOTAL = ... Frs.
Frais de port par ( ) voie normale : 15 Frs ( ) rapide : 25 Frs = ... Frs.
Forfait recommandation (vivement conseillé) : 12 Frs = ... Frs.

MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

Carte Bleue n° : !_____!_____!_____!_____!
Date d'expiration : !_____!_____!

❍ Je désire recevoir le catalogue complet sur disquette (joindre 7,50 Frs en timbres si pas de commande).

❍ Je désire recevoir la disquette 'Moon' pour .....(Joindre 5 F en timbres).

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... VILLE : .....

Date et Signature obligatoire

AmigaNews 06/92. - Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.

Rubrique dirigée par Jérôme Pagés

Messieurs,

Je tiens à vous remercier d'avoir publié ma lettre relative aux problèmes que j'ai rencontrés avec IMPULSE. J'ai pu faire l'upgrade d'Imagine auprès de cette société sans la moindre difficulté, en leur envoyant une photocopie de ma facture. Imagine 2.0 est fabuleux; j'espère pouvoir lire bientôt son test dans votre revue. Je tenais simplement à faire remarquer le peu de recours qu'a le client français lors d'achats aux U.S.A.

J'aimerais aborder un autre problème qui concerne toute la communauté Amiga. Il s'agit des prix pratiqués au niveau des extensions. Ces prix prohibitifs par rapport aux autres ordinateurs engagent de nombreuses personnes à se détourner de l'Amiga. En effet, que répondre à quelqu'un qui pour 15 000 F peut s'offrir un compatible PC 486, DD 200 Mo, carte et écran super VGA, sachant que ce n'est même pas le prix d'une carte 68040 pour l'Amiga. Bien sûr on pourrait me rétorquer que l'importance relative des marchés explique cette différence. Mais dans ce cas comment expliquer que cette dissymétrie se trouve au niveau des barettes mémoires ou des disques durs (cf publicités MacIntosh). Pour la petite histoire, sur le conseil d'un ami, je me suis adressé à une société qui vend des barettes mémoire SIMM 1Mo pour le Mac. La personne que j'ai rencontrée m'a permis de tester la compatibilité de ces barettes avec l'Amiga en m'offrant de les reprendre si elles ne fonctionnaient pas. Finalement, j'ai acheté de la mémoire Mac au prix moyen de 532 F TTC les deux mégas et non pas pour 900 ou 1000 F, prix moyen relevé chez les revendeurs Amiga.

Henri Wilmart (77)

Cher Bruce,

Suite à l'article sur DSS de GVP, je voudrais préciser que la notation C,D,G etc... des Trackers du domaine public n'a rien de standard par rapport à la notation DO, RE, MI etc... utilisée dans DSS et qui est, jusqu'à plus ample information, le standard en composition musical en France. Cette notation n'est donc pas réservée aux débutants mais plutôt à la majorité des utilisateurs Amiga, qui jusqu'à ce jour, n'avaient pas pu profiter des merveilleuses possibilités sonores de l'Amiga par manque de Tracker compréhensible et convivial comme DSS.

Enfin je doute que la conclusion reflète vraiment la réalité quotidienne des utilisateurs qui, en grande majorité, préfèreront utiliser un ensemble intégré, donc plus ergonomique, en français, donc plus compréhensible, plutôt que de bricoler entre un digitaliseur quelconque, Audiomaster en anglais et un domaine public comme Med (d'autant plus qu'un digitaliseur plus Audiomaster revient plus cher qu'un DSS...).

En espérant par ce courrier avoir participé positivement à l'information de tes lecteurs, je tiens à t'assurer de notre support.

Pour CIS : B. LESTE

Fabrice Duhoux: *Je tiens à préciser que la notation C, D, E, F, G, A, B, est bien un standard d'écriture musical. Cette notation, appelée aussi "Notation Anglo-Saxone", à été créée aux USA il y a quelques dizaines d'années pour pallier à la difficulté qu'ont les enfants et les débutants pour déchiffrer la véritable notation classique du type graphique (Portée musicale). Cette notation s'est imposée comme le langage musical des synthétiseurs et autres sequenceurs (à titre d'exemple tous les sequenceurs sur ordinateur, toutes machines confondues, possèdent deux types de notations, la Graphique et notre fameuse notation Anglo-Saxone (Cubase, Music-X, Bars & Pipes Pro, etc...)).*

Je tiens aussi à préciser que la SACEM n'accepte que deux types de notations, la Graphique et l'Anglo-Saxone, mais en aucun cas une partition du style DO,DO,DO,RE,MI,DO etc... La notation de DSS n'est qu'une transcription du langage parlé en texte et, n'est donc, en aucun cas, un STANDARD de notation musicale.

Je voudrais préciser aussi que les utilisateurs Amiga n'ont pas attendu que GVP sorte un soft de digitalisation pour profiter des merveilleuses possibilités sonores de l'Amiga. J'utilise moi-même des Trackers quotidiennement depuis environ 5 ans, et j'ai donc vu l'évolution de ce type de programme (plus de trente versions différentes), ce qui me permet de juger. Il me semble que certains utilisateurs préfèreront utiliser deux programmes différents mais chacun très puissant, plutôt qu'un seul programme intégré qui ne leur permettrait pas de réaliser ce qu'ils ont vraiment envie de faire.

Il est vrai qu'un digitaliseur + Audiomaster revient un peu plus cher que DSS, mais quel puissance! Je signale aussi que MED, qui lui est gratuit, possède aussi un digitaliseur intégré. Cela fait de lui un merveilleux Tracker et un bon intégré (en fait le digitaliseur de Med avoue quelques faiblesses).

Une bouteille à la mer...

Jérôme,

J'aime beaucoup votre travail de vulgarisation dans AmigaNews. Je vous écris cependant pour vous donner mon avis sur un sujet qui me tient à coeur. A mon avis, vos informations sont trop subjectives lorsque vous parlez d'AMOS : AMOS est en moyenne deux fois moins rapide que C LATTICE. J'aime AMOS et je crois que vous ne rendez pas service à ce produit en diffusant des informations erronées.En effet, ce produit ne peut pas permettre de faire de véritables logiciels de jeux ou autres. En le laissant croire, vous allez dégoûter de nombreuses personnes qui seront d'autant plus mécontentes qu'elles auront acheté la dernière version. Les autres, les pirates diront simplement que c'est un langage qui fait beaucoup d'épate mais ne possède rien dès qu'on s'aviserait de creuser un petit peu.

En présentant la véritable information, vous attirez à l'inverse un public qui ne risque pas la déception et qui se tournera ensuite avec plaisir vers la future version PRO. Voyez les revues étrangères présentant toutes AMOS comme le langage initiateur au codage.

Enfin, vous dites... choisissez AMOS ou restez conventionnel, jetez vous dans les bras du C ou les tentacules du langage machine. Soyez plus objectif: personne n'utilise le langage machine, mais à l'inverse, de nombreux programmes sont écrits en Assembleur. Beaucoup également utilisent l'un des innombrables C. Pour finir, GFA, le super langage hybride, est utilisé par 1 200 000 personnes. En ce moment, de nombreuses revues étrangères autrefois dédiées à HISOFT se convertissent en GFA. GFA vient d'ailleurs de sortir la version 3.53 et l'on me parle avec insistance de la version 4.0. (confidentiel depuis novembre)

Pierre Philippe Launay

Jérôme: *OUI, on peut faire des logiciels de jeux avec AMOS. OUI, on peut travailler avec AMOS, premier langage pseudo-BASIC avec compilateur réellement orienté vers les possibilités graphiques et sonores de l'Amiga. De plus en plus de logiciels du*

APPLIMATIC SA

REVENDEUR OFFICIEL COMMODORE

Ruelle Thomas 252
CH-1618 Châtel-St-Denis

0041(0) 21 9487185
0041 (0)77 217485
FAX: 0041 (0)21 9480748

— **Produits GVP du stock pour la Suisse !** —

Demandez notre catalogue !

Description	Prix net (Frs)
Disques Durs	
▸ **A500: HardCard II+8**, HD 52 Mégas avec **RAM 2 Mégas** (cadeau Applimatic)	1090.-
▸ **A2000: HardCard II+8**, 120 Mégas avec RAM 2 Mégas (cadeau Applimatic)	1390.-
▸ **Echange contrôleur SERIE II+8**	320.-
Carte graphique 24 bits	
▸ **Impact Vision 24 avec splitter RGB** + **Caligari** + **SCALA-IV24** + **MacroPaint 24**	3990.-
Cartes Accélératrices	
▸ **A3000: G-FORCE 68040** + **2 Mégas RAM 40 ns**	3950.-
▸ **A2000: COMBO '030 - 25 Mhz, RAM 1 Méga 32 bits** extensible à 13 Mégas + **Disque Dur 52 Mégas**	1690.-
▸ **A2000: COMBO '030 - 40 Mhz, RAM 4 Mégas 32 bits** extensible à 16 Mégas	2590.-
▸ **A2000: COMBO '030 - 50 Mhz, RAM 4 Mégas Mémoire**	3190.-
▸ **MEMOIRE RAM 4 Mégas pour carte COMBO**	590.-
EMULATEUR PC	
▸ **A500: EMULATEUR AT286, 16 MHz** pour HDII+8	790.-

domaine public ou commercial sont écrits en AMOS.

Il est peut-être plus lent que le C et bien évidemment moins performant que le GFA (si je vous suis bien), et alors ?. Il vaut peut-être mieux sacrifier un peu de performance à la simplicité et au confort d'utilisation. Permettez moi de mettre en doute d'ailleurs les capacités du dernier GFA face à la puissante optimisation du dernier compilateur S.A.S (ex Lattice C). Mais revenons à AMOS et au GFA. Le temps où le plus rapide était le meilleur est révolu. Parmi les langages existants sur Amiga, j'ai effectivement oublié (involontairement) de mentionner GFA. L'erreur est maintenant rattrapée. Quand le terme de langage machine est cité, il est clair qu'il n'y a pas d'allusion à la programmation directe en code 68000 mais bien en assembleur. C'est un abus de langage largement utilisé qui permet de tromper les puristes.

Bonjour,

Je compte acheter des logiciels professionnels avec un ami pour diviser le prix en deux. Est-il possible de les placer sur deux disques durs différents ? Serait-il possible à l'aide d'un AMIGA standard équipé d'une carte PC 386 de faire fonctionner des logiciels PC en VGA 256 couleurs ? Si oui, avec quelles restrictions ?

Existe-t-il des DP éducatifs en français? Si oui lesquels? Et dans quelle collection de DP peut-on se les procurer ?

Est-ce qu'un formatage est suffisant pour effacer les virus contenus sur disquette ou disque dur?

Je possède un A2000 B 1.3 révision 6 et je souhaiterais lui faire subir un upgrade 2.0 c'est-à-dire un kickstart 2.0 + multistart, et profiter des nouvelles résolutions comme le Super-Hires et le mode Productivity. Faut-il investir dans d'autres extensions supplémentaires à l'upgrade 2.0 pour obtenir ces nouveaux modes graphiques? Avec ces modifications (si elles existent) est-ce que mon A2000 peut utiliser ces nouveaux modes graphiques?

Existe-t-il un scanner et un digitaliseur pour les cartes vidéo 12 et 24? Est-ce que ces cartes peuvent cohabiter sans problèmes avec mon A2000 au niveau emplacement, nombre de connecteurs suffisants et fonctionner en totale compatibilité ?

Jean-Christophe (Vitry/Seine)

Jérôme : *La plupart des logiciels n'empêchent pas une double installation. Cependant, le deuxième exemplaire (sur un autre disque dur) est une copie illégale (une version devant être installée sur un seul poste, une copie de sauvegarde étant autorisée).*

Vous pouvez faire fonctionner des logiciels PC en VGA 256 couleurs à condition d'avoir un slot PC dans lequel une carte VGA 256 couleurs adéquate est installée et configurée. Les restrictions sont les mêmes que pour un PC, écran adapté, mémoire vive, capacité disque dur. Pour ce qui est du DP, la revue AMIGA DP, annoncée dans ces pages pour le mois prochain, a notamment comme but de mieux faire connaître les logiciels français et devrait satisfaire votre soif.Si le virus n'est pas actif au moment du formatage, il sera heureusement irrémédiablement écrasé. Les nouvelles résolutions ne seront disponibles qu'avec DENISE ECS (voir réponse à la question de Christophe Dupuis ANews N° 46 p 70). Le digitaliseur pour les cartes AVidéo 12 et 24 est prévu et sera disponible très rapidement. Le secret professionnel nous empêche d'en dire plus...

Messieurs,

Je me permets de m'adresser à vous après avoir contacté la société Commodore par deux fois au sujet de l'existence ou de la création d'un driver pour les imprimantes laser CANON modèle LBP8III.

Pour ce faire, j'avais préalablement contacté la maison CANON (20 % du marché des lasers) qui était d'accord pour écrire ce pilote à condition qu'un technicien de Commodore vienne participer à son élaboration. C'était en 1989...Depuis le trou noir et toujours pas de pilote. Un bel Amiga 2000 avec disque dur servant essentiellement au graphisme vidéo et au titrage. Mais rien à faire pour relier les deux outils graphiques que sont ce micro-ordinateur et cette imprimante laser. Commodore est en train de perdre du terrain. Heureusement que le PC que je possède également est capable d'exploiter à fond cette laser. Dommage pour l'Amiga et tant pis pour les utilisateurs. Il ne faudra pas s'étonner que les professionnels se tournent vers d'autres machines, la bidouille et les jeux semblant rester le fer de lance de Commodore France. Je vous demande de me dire si à votre connaissance, il existe, à ce jour, un pilote pour laser LBP8III ou LBP8IV.

J.P Mallot (78)

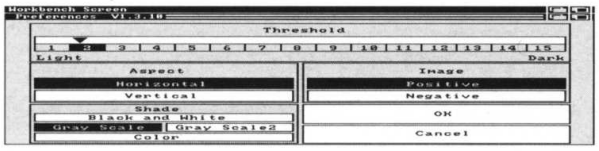
Jérôme : *Votre driver existe et se trouve, et oui, dans une disquette du domaine public. Peu de gens soupçonnent la fantastique mine d'or que représente ce domaine public. Il s'agit de la Fred FISH N° 625 et c'est une création du spécialiste des drivers Wolf Faust.*

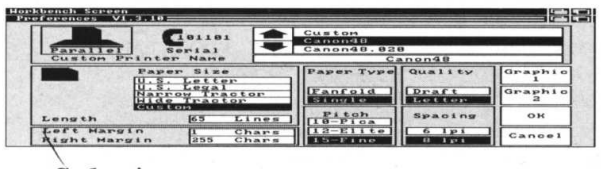
Scanner, si je t'attrape...
ANews tant épluché,

Dans le numéro 42 (janvier 92), vous avez été très prompts à publier ma lettre d'humeur concernant une publicité mensongère (qui persiste) et l'incompétence d'un vendeur de scanner. Une maladresse dans la rédaction de cette lettre et une virgule oubliée changent complètement le sens de mon propos qui prête alors à confusion. Je précise que je serais très ennuyée qu'on puisse assimiler, à cause de cette tournure malheureuse, un fournisseur très compétent, qui se trouve à Paris vers le métro Cadet, et avec lequel je travaille depuis plusieurs années (nous sommes une Ecole d'Art Graphique et nous avons neuf Amigas 2000 et 3000 installés et entretenus par lui), avec le marchand peu scrupuleux de l'histoire du scanner qui participe peut-être à grossir le parc AMIGA français mais qui ne contribue pas à entretenir la crédibilité de la machine. Je profite de cette mise au point pour vous poser une question. Je la pose surtout aux constructeurs, importateurs et autres chaînons manquants, parce que j'ai toujours ce problème d'achat d'un petit scanner à main. Il en existe de nombreux pour PC et MAC, même l'ATARI commence à avoir le choix. Pourquoi nous, Amigaïstes convaincus restons-nous si pauvres dans ce domaine? Pourquoi les nouvelles versions nous parviennent-elles avec autant de retard? D'autre part,dans le courrier des lecteurs de Mars 92, vous demandez de l'aide pour le réglage de la CANON BJ 10e, vous trouverez ci-joint une copie du Workbench que j'utilise et avec lequel a été imprimée cette lettre.

Le driver de Wolf Faust existe sur la disquette de domaine public (sacré LUI !!!) Fred Fish N° 446. Les DIP que j'utilise sont 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 sur OFF, 6 et 10 sur ON.

Ghislaine Mathieu (75)





Salut à tous

Avant de vous exposer mon problème, je vous signale que je suis très étonné de constater la disparition de la chronique régulière sur le C. Où est passé Batchman ? Roméo, Cédric, Squonk... ne pourraient-ils pas prendre la relève comme par le passé ? Le GFA est-il devenu le seul langage de programmation sur Amiga ?

Ma question pourrait se résumer ainsi :

Quel est la démarche à suivre pour intégrer la librairie ARP dans un programme C ? Ma configuration est la suivante :

- LATTICE C4.00.

- ARP 1.3, disquette dans laquelle il semble manquer certains fichiers (en particulier le startup.o) pour le LATTICE.

BLINK refuse obstinément de charger les fichiers.lib qui me sont fournis (a.lib ou arp.lib) et me répond par l'erreur 448...

Suite à ces incidents, je me suis essayé à OML de chez LAT-

TICE : je n'arrive à lister aucun fichier.lib à l'aide de la commande "OML -s fichier.lib " (cf. la doc). Pourquoi cela ?

Philippe Bastiani (13)

Jérôme : *Nous attendons les résultats de l'enquête menée il y a quelques temps pour connaître les motivations de nos lecteurs. Le dépouillement est d'autant plus long que le questionnaire était complet. Amiga News sera donc planifié en fonction de vos souhaits. Rassurez-vous, le C devrait reprendre sa place de choix parmi les langages développés.*

Gilles : *Il est inutile de vous acharner. L'erreur 448 indique que le fichier.lib fourni à BLink n'est pas un fichier objet valide. En fait, arp.lib a été développé avec l'AZTEC C. Comme il n'y a pas de standard de format des librairies, une version pour AZTEC n'est pas utilisable pour LATTICE. Il vous faut donc récupérer si elle existe la version LATTICE.*

Bonjour Amiga News,

Je m'intéresse depuis quelques temps aux applications graphiques de l'Amiga, plus particulièrement dans le domaine de l'imagerie de synthèse et d'animation. Seulement, bien que connaissant les qualités et performances, abondamment commentées dans vos pages, des logiciels tels que REAL 3D, SCULPT et autres VOLUMN, ainsi que celles des cartes graphiques "haut de gamme" telles que VD2001 ou HARLEQUIN, sans oublier une carte accélératrice à base de 68040 pour les calculs, j'ai tout de même du mal à croire qu'un Amiga, ainsi équipé, puisse réellement imposer ses réalisations sur un marché professionnel dominé par des stations graphiques bâties autour de mini-ordinateurs ou, à moindre coût (!), sur de très grosses configurations PC.

Autrement dit, les qualités graphiques d'une station à base d'Amiga permettent-elles de réaliser des produits qui seront à la hauteur, des génériques en images synthétiques utilisées sur les chaînes de télévision ? Peut-on raisonnablement présenter un film d'animation entièrement en images de synthèse au salon IMAGINA, à côté des grosses productions sur minis françaises ou étrangères ? (Dans le deuxième cas, j'en doute). Quant au premier, je me demande si un PC ne serait pas mieux placé pour ce genre de productions...En effet, une configuration graphique AMIGA, aussi imposante soit-elle, peut-elle faire le poids face à un PC à base de 486, équipé d'une carte VISTA ou ARTIST, ainsi que de deux voire trois cartes transputer INMOS T800 mises en parallèle ?

Au sujet des transputers, en existe t-il sur Amiga, capable d'atteindre jusqu'à 100 Mips (comme ceux basés sur les derniers processeurs RISC de Intel ou Motorola) ?

Existe-t-il un logiciel capable de gérer deux Amigas, ou plus, en réseau afin de réduire le temps de calcul d'une image en RAY-TRACING par utilisation des ressources de chaque machine?

Que valent d'ailleurs les logiciels SCULPT 4D ou REAL 3D face à TOPAS (de AT&T) ou DGS (de Digital Arts) que l'on trouve sur PC, travaillant sur le standard de réalisme photo RENDER MAN ? A propos de RENDER MAN, risque t-on justement de voir bientôt ce format sur Amiga ? Il est vrai que le coût d'une configuration PC soft et hard, telle que définie plus haut n'a rien à voir avec celui de la plus puissante configuration AMIGA. Rien qu'avec le prix d'un logiciel tel que DGS, on atteint allégrement les 80 000 à 100 000FF. Ceci explique cela.

En conclusion, j'aimerais savoir si un Amiga augmenté de cartes adéquates, est capable de s'imposer sur le marché de l'imagerie "haut de gamme" dans la traînée des stations graphiques "mini" du genre SUN ? Et si oui, quelle serait la configuration nécessaire pour répondre à cet impératif ?

Alfredo Escribano (62)

Eric Laffont : *Parmi les cartes citées, il semble que vous oubliez le VIDEO TOASTER qui fonctionne sur A500 et accepte en esclave les PC et autres MACs déjà connectés sur une régie par exemple. De plus HARLEQUIN ou VD 2001 (qui possède un digitaliseur 24 bits incorporé) sont les concurrents directs des TARGA/VISTA avec un moindre coût pour autant si ce n'est plus de performances (TVPAINT). 60 % des télévisions câblées aux U.S.A proposent des génériques 3D réalisées avec l'Amiga et VIDEO-TOASTER qui n'ont rien à envier aux animations proposées par les chaînes françaises. Pour une présentation à IMAGINA pourquoi pas ? Le montage d'une configuration capable de produire une telle qualité reviendrait cependant aussi coûteux que pour une grosse configuration PC et serait aussi intéressant alors qu'une station graphique dédiée. L'équivalent au niveau puissance de calcul d'un 486 est le 68040. Par contre au niveau des transputers, la comparaison est difficilement acceptable surtout au niveau des prix. Il y a neanmoins une société allemande qui fabrique une carte transputer pour l'Amiga.*

Pour ce qui est des produits proposés actuellement, lun 68030 à 33 MHz rivalise facilement avec un 486 50 MHz. Le 486 100 MHz sort en automne, le nouveau Amiga haut de gamme (chut !!!) en décoiffera plus d'un. Des systèmes permettant d'utiliser plusieurs Amigas existent effectivement (patientez un peu pour le résultat des essais en cours). SCULPT n'est plus mis à jour sur Amiga. REAL 3D, IMAGINE 2.0, CALIGARI BROADCAST propose un réalisme équivalent à ce qui ce fait de mieux ailleurs. Tout dépend de l'envie de développer ce format. Enfin l'Amiga reste un micro et le comparer à un mini est tout à son honneur. Sur le plan de la qualité de l'image il peut rivaliser avec eux mais restera tout de même un micro pour les temps de calculs surtout si on le compare à une batterie de transputers spécialisés. La configuration la plus adaptée est un premier 3000 Tower avec 68040, VIDEO-TOASTER et tout le système vidéo assorti (pour les animations) accompagné d'un deuxième 3000 T avec 68040, carte HARLEQUIN et les différents logiciels cités (pour les images).

Bonjour à tous,

Voici quelques questions à propos des cartes accélératrices. Quelles différences y a t-il entre un 68030 et un 68030 ECO? Que pensez-vous de la carte MICROBOTICS VXL 25 MHz EC030? Les affichages sous WorkBench sont-ils accélérés? Pour un traitement de texte comme Excellence, l'affichage du texte est-il accéléré? Pour DPAINT III ou IV, le calcul d'une image pour une animation en anti-alias (réglé au maximum), est-il accéléré? Est-il vrai que la carte GVP COMBO 322 (68030 + 68882 à 22 MHz) est plus rapide que celle de Commodore (68030 + 68882 à 25 MHz) malgré la différence de fréquence d'horloge? Que veut dire l'expression "MMU avec boot sur le Kickstart 32 bit"? Quelle différence y-a-t-il entre la RAM BURST et la RAM normale? Le logiciel GRAND PRIX FORMULA ONE de MICROPROSE tient-il compte d'une carte accélératrice? Enfin à propos de la ROM 2.0, en achetant uniquement la ROM et non le kit complet de Commodore, est-il possible de l'installer sans problème?

Guenael Delavault (79)

Gilles (et parfois Jérôme) : *Le 68030 ECO est la version "light" du 68030. Il est allégé du MMU (Memory Management Unit). Celui-ci, processeur programmable très puissant, permet de gérer la mémoire de façon intelligente et totalement transparente. Il autorise notamment la mémoire virtuelle, les protections de zone mémoire, la surveillance de case mémoire. Ce qui, au total, favorise un système multitâche de haute sécurité (UNIX), bien qu'il n'est pas utilisé par l'AmigaDos. AMax, l'émulateur Macintosh, est l'un des rares programmes sur Amiga qui utilise le MMU s'il est present. Jusqu'à présent, aucun importateur de produits MICROBOTICS ne nous a proposé un exemplaire pour test de la VXL. Il faut remarquer que la carte (fille) mémoire 32 bits tant attendue et pratiquement indispensable pour utiliser efficacement la VXL sera disponible bientôt (confirmation de BUS+ qui ne manquera pas de nous prévenir dès sa parution).*

Les affichages sont nettement accélérés si vous utilisez le WorkBench 1.3 qui ne se sert que très peu du blitter et beaucoup du microprocesseur. De même les traitements de texte deviendront un vrai régal. Par contre sur OS 2.0 (utilisation intensive du blitter par le WorkBench) le gain de vitesse par le 68030 est beaucoup moins impressionnant. Tout ce qui est temps de calcul sur DPAINT ou GP FORMULA ONE est, en outre, considérablement amélioré.

La carte GVP est effectivement plus rapide que sa concurrente. La vitesse d'horloge n'est pas le seul facteur de rapidité décisif. Temps d'attente d'accès mémoire, capacité de transfert de données avec la mémoire, présence d'un cache etc... font la différence. L'expression "MMU avec boot..." signifie qu'il y a contrôle par le MMU de la mémoire 32 bits et recopie du kickstart dans celle-ci. Il faut savoir que le Kickstart est en ROM et que celle-ci est une mémoire lente d'où l'intérêt de cette duplication (avec ou sans le MMU) dans une mémoire plus rapide. La RAM BURST se différencie par le fait qu'elle autorise des transferts de données par blocs de 16 octets (au lieu de 2 pour un 68000 et 4 pour un 68030). Elle autorise donc l'utilisation en mode burst du 68030 et augmente encore la rapidité de l'ensemble.

Il est possible d'installer soit même les ROM 2.0 sans passer par le kit. Mais vous perdez l'ensemble de la documentation sur le 2.0 (équivalent à ce qui est fourni sur 3000). De plus, cette installation nécessite plusieurs manipulations très techniques, connexions et coupures de circuits très bien détaillées dans le descriptif de montage. Il serait dommage de s'en priver au risque de faire une bêtise.

VENDS

Vds Volumn 4D Pro. 750F, AMOS 250F, 3D TEXT Animator 120F, Digimate III 120F, Fabrice Duhoux 14 allée Hiere 31860 Pins-Justaret. Tel: 61.76.2337.

A Vd très urgent A2000 V2.0 acheté le 02.92. DD GVP 52 Mo. Carte graphique AVIDEO 24 écran + imprimante Canon BJ10 + utilitaire, jeux, livres le tout à débattre. Prix: 22000 Fr. TEL 45.38.09.04 H.R

Vds Scape-Maker 2.0: 200F + AmiAlignment: 200F + AmiDriver: 200F + FractalPro 4.0: 200F + TurboPrint Professional Version Française: 400F + Hyperbook: 360F + Professional Page 3.0: 1200F. TEL: 63.58.52.40

Vds Amiga 500 + ext 512 Ko + moniteur couleur 1084S + logiciels 4000Fr. Genlock GST 30 1000Fr. TEL: 65.65.50.23 (le matin + H-R).

Vds A2000B rev 6 avec HD quantum 40Mo. Ext Mem Microbiotics 3Mo, Carte AT A2286, 2éme lecteur interne, échantilloneur Perfect Sound, imprimante Star LC24-10: 10000frc. Rémy (Versaille) 30.45.00.69 av 20h30.

Vds A2000 avec 1Mo de chip + GVP HC + série II équipé DD 42Mo et 2 Mo de fast + monit. 1084 + filtre écran + joystick + meuble de rangement. Le tout sous garantie pour 6 mois, Prix: 9000 Fr à débat. Tel; 69.81.96.22 (Xavier) ou 60.10.39.04 (Cristophe).

A Vd camescope SONY CCD V88, mécanique hors d'usage. Fonctionne parfaitement en caméra vidéo. Caractéristique: capteur CCD 495000 pixels (image très détaillée), autofocus par optimisation du contraste d'image, Zoom 8x et fonction macro, exellent rendu de couleurs, sortie composite vidéo PAL. Remplacera avantageusement une caméra vidéo devant un digitiseur. Prix: 1500F. Pierre Ardichvili, 106 chemin de l'église, 38330 BIVIERS, tel 76.52.24.87 le soir entre 20h et 22h.

Vds barrettes simm pour GVP hd500, hcd série 1.2 ou autre 300F piéce, par deux 600F. Vds souris PC logitech pilot valeur 400F cedée 250F (jamais servie) Tel: 43.81.79.20 Demander DIDIER.

Vds A500+ avec double Rom et Ext 512K. 3000Fr + 10 Fish Disks. Tel: 93.25.13.55 ou 93.30.05.40 demander Laurent.

Cherche AC BASIC ou tout autre basic avec compilateur achat ou échange contre jeux (news 91/92) ou utilitaire (LATTICE C++) TEL: 96.28.22.99

Vds originaux: SCULPT ANIMATE 4D (version 2.09c, la meilleure) 1700Fr, Pro VIDEO PLUS (titreur pro) 900F. Tel: 68.92.05.52 (h.r).

RP 92 Vds A500+ + HD 20 Mo A590 + souris infra rouge pour 5400F. Imprimante Canon BJ10 avec chargeur FF: 3000Fr. Le tout sous garantie, très bon état. Fabien Roger au 47.48.52.83 entre 9h30 et 17h30 ou au 47.25.97.10 après 19h.

Vds A2000 B 1 Mo chip Ram + 1084 + carte XT + lecteur 5 1/4 + DOS 3.3 + File Card 40 Mo. Prix: 7000F. Vds imprimante Commodore MPS 1550 Couleur. Prix: 1000F. Tel: (1) 34.92.28.65 (Bur) (1)39.79.30.77 (Dom).

Vds A590 2 Mo Bon Etat. Tel: 94.91.26.33

Vds A2000 B (1 Mo chip, Kickstart 1.3 / 2.0) + carte A2630 (68030/ 882 25 Mhz + 2Mo Ram 32 bits ext '4 et +) + controleur SCSI A2091 + DD52 Mo Quantum + carte XT + écran couleur.)Prix: 11500F. Demander Bernard au 61.53.87.57 ap 19h.

Vds imprimante couleur à jet d'encre SHARP JX-720 + Tablette CRP A3 avec drivers AMIGA. Pour tout renseignements, demandez Jean-luc Barrot. Tel: 76.66.66.66 poste 6804 ou 76.65.99.18 ap 17h.

Vds A2000 b, 3Mo de Ram dont 1 Mo de chip, DD SCSI 40 Mo, carte GVP SCSI 2+, moniteur 1084, worckbench 2.0 . Prix 9000 Fr le tout. Contacter Bertrand Jacqueson au 24.38.43.98 ap 18h.

Vds: carte GVP A3000:33 68030 + 68882 + MMU à 33 MHz, 4Mo RAM extensible. Achat Avril 91: Prix 9900 Fr. Tel: (1) 60.29.66.11

Vds A2000 jamais servi, acheté en sept 91, écran SONY multiscan neuf, flicker fixer avec ampli stéreo, carte accélératrice combo 322 (22Mhz, 1 Mo) avec 4 Mo RAM 32 BITS et 1 DD CTRL SCSI Quantum 105 Mo.Logiciels DPaint 3+4, Digipaint neuf, Butcher, ect.... utilitaires: superback ect...Le tout installé par atelier numérique. Valeur neuf + de 30.000 F. Affaire 20.000 F à débattre. Tel: (1) 42.54.55.85

Vds Scanner SHARP JX 100 jamais servi acheté en SEPT. 91 (COULEUR-A5). Avec SCAN LAB en Français. Valeur neuve: 9000F. Affaire à 5000 F à débattre. Tel: (1)42.54.55.85

Vds DD 300 Mo SCSI. Prix: 6000Fr. Tel: 46.22.74.68

Vds 40 Mo + carte controleur A2090 autoboot pour A2000 prix: 1800F. HD 20 Mo + carte controleur A2090 autoboot pour A2000 prix 900F. Tel: 21.26.13.62 (W-D) Cristophe.

Vds A2000 B rev6 3Mo, écran 1083S, DD Quantum 42 Mo, carte PC AT 2286, lecteur 3 1/2 et 5 1/4, WB20, 300D7, jeux, utilitaires, bureau, digitaliseur soundscape interface midi + logiciel musique 10.000F + GENLOCK SATV GOLD SP40 A y/c état neuf avec logiciel de titrage pour Amiga, 1400F. Tel: 61.66.21.60

Vds DD 20 Mo A500 + , 1 an avec ces disquettes documentaires et emballage d'origine, possibilité d'étendre la mémoire de l'Amiga, alimentation des softs en cadeaux. Me contacter au 77.20.75.91

Propose compilation sur le fameux raytracer du DP: DKB Trace v 2.12. Ce logiciel posséde des textures uniques et permet de créer des équations du 4iéme degrés dans l'espace (3 inconnues)! Comprend 5 disquettes: 3 sont remplies d'images déja calculées avec leurs scripts, les 2 autres sont réservées aux utilitaires etau docs. Pour des renseignements plus complets, envoyez une enveloppe timbrée 2.5 F avec vos coordonnées à Nicolas Mougel, 6 av de la Chasse, 77500 CHELLES. Réponse assurée.

Vds A2000 1Mo chip, 4 Mo Fast, GVP HCD+30 Mo, moniteur 1084S: 7000F. SuperJam: 750 F, ou échange contre AD PRO, Amigavision, autre originaux. Laurent 67.47.11.84

Vds logiciels 3D originaux: Silver + Terrain (3 disquettes) 300F, Imagine 1.2 V-Française (13 disquettes + 2 manuels + K7 vidéo 3h) 1800F. Tel: 65.22.89.40

Vds A2000 + 68020 + 3 Mo + HD GVP Série II 100Mo + Amiga Visioon + SB III Pro + DPaint. Prix: 16.000F à débattre. TEL: ap 19h 56.33.43.98

Vds moniteur 1084S, TBE, S/GAR: 1900F; Logiciel Audiosculpture, comptable W.B 2.0: 250F; Souris infrarouge Sicos: 250F. TEL: 31.86.66.71, Bernard Chappuis. Possible envois en C/Remboursement.

Vds 1) A500 + équipé de 2 Mo, moniteur couleur 1083s, A590 équipé de 1Mo (le tout sous garantie), lecteur externe 3'1/2, sourir ordinaire + une optique, joystick, imprimante EPSON 24 aiguilles. Valeur neuf: 12.000 F, sacrifié 9000 F avec logiciels. Imagine 2.0 avec vidéo pal et protextures: 2500 F. Pagestream 2.0: 1200 F. TEL: 78.36.87.38

Vds imprimante à jet d'encre HEWLETT PACKARD 2500 F. Moniteur 1084S neuf: 15600 F 1/4 et DOCS: 600F. TEL: 79.85.02.71 (Savoie).

Vds MODEM SUPRA FAX/DATA V32bis (14.400 BPS), neuf: 4000F. Action Replay II pour A500-300 F. Demander PHILIPPE au 16.1.45.25.55.73

Vds A500 avec 2 Mo de RAM, joystick, souris, nombreux logiciels + docs, le tout 3000 F. Olivier Duval au 45.78.67.54. Vdségalement carte PC-XT + lect 3 1/2 pour A2000 (à débattre).

Suite achat 3000, Vds A2000 B (rev 6.2, Wb 1.32, 1Mo), 2 drives internes + genlock incrust. GST 30XP + loigiciels originaux divers (langages, bureautique, effet spéciaux, jeux etc...) + livres techniques divers. Le tout: 6500F (ou séparement) Tel: (26)52.88.09 (Rep.)

Urgent! Vds A500 + moniteur A1083 S + Ext. mémoire 512 Ko + joystick, tapis souris et logiciels (jeux et utilitaires) + imprimante matricielle 24 aiguilles EPSON LQ 500. Le tout en parfait état avec emballage d'origine. Prix neuf: + de 8000 F. Vendus: 6000 F (à débattre). Possibilité d'achat séparé. Contacter Elie Winter au 42.05.30.52 (ou au 42.41.90.71).

Vds Kit carte passerelle XT A2088 complet + coprocesseur 8087 + extention 640 K + carte graphique multi-mode VGA. Alaexandre au 16.1.64.99.86.09. Le W.E ou laisser message.

Vds A2000 + 3 Mo de RAM (dont 2 en 32 bits) + DD 105 Quantum + 2ème lect. + écran 1084S (nouveau look) + nb; disquettes + livres etc... Tel. 68 92 05 52 (H.R.), 11000FF.

Genlock GST 30 1200FF, carte XT Commodore pour 2000: 800FF. Tablette graphique A4 Summagraphic: 3003FF. Tel: 16 1 46 55 36 51.

Vds Genlock incrustateur VES-ONE brodcast A500 à 2000, divers volets, Digiview 4.0, filtre RVB, S-VHS et composite + soft de tritrage 8500FF. Carte passerelle PC/XT avec drive 5'1/4 cédée 1200FF. Vds ampli Elektor Crescendo 2 x 140 watt hifi stéréo: 2000FF. Vds Prempli-correcteur Elektor prélude classe A pour 2500FF. Tel 81 95 37 63.

Vds pour A2000: 1 carte passerelle AT286/ 1 Mo RAM, 1 carte contrôleur HD/PD-RLL, 1 boîtier ext;. avec DD 65Mo, 1 lect. disqts 5'1/4 - 1,2Mo, 1 carte VGA coul. + 1 carte série// MSDOS Commodore 4.01 et util Amiga. Nbrx logiciels microsoft. Année 1991. Prix totoal: 5000FF .Tel 30 36 33 73.

Vds carte PC-XT aquipée Nec-V20 + lect. 5'1/4 + DD 32 Mo: 2000FF. Imprimante Epson LX86: 500FF. Ou le tout pour 2200FF. Tel: 47 81 00 65 (répondeur).

Vds carte PC-XT (dans son embal.d'origine) avec: MSDOS, disks d'intal.,tte la doc, 1 lect. 5'1/4 int., 1 filecard: DD de 20Mo déjà partitionné 10Mo PC et 10Mo Amiga, 1 lect. 3'1/2 ext;, se connecte soit sur la carte PC soit sur le port ext. de l'Amiga, 61 disqts de DP: Fish, PaNorAma, RPD, lisp, little SmallTalk, démos, etc...,livres de programmation langage C et C++ pour Amiga, un joyst. SpeedKing, le tout: 2500FF. Tel: 42 35 14 02 après 19H.

Vds HD GVP sérieII pour A500, 42Mo de Fast RAM. Tel 84 47 24 29 les w.e. et jrs fériés.

Vds CDTV-Amiga (07/91) (clavier, 2 drives, souris et trakball adaptateur joyst. infraroute 10 titres CD et disqts) (DP démos vierges...) 6500FF à débattre. Tel: (1) 42 73 13 45 (Marseille).

Occasion ! Vds A2000 + GVP 33/40 carte GVP Combo 33 Mhz HD Quantum 3'1/2 52Mo à 11 ms + 5Mo RAM 60ns + lect. 2*3'1/2 (garantie 6 mois) + Hewlett Packard Desk Jet 500, 300 DPI (garantie 1 an) + Digiview + Perfect Sound + divers soft. Prix: 22000FF Tel: Richard: 46 67 51 22 après 20H.

Vds A3000 25Mhz, 5 RAM, 100 DD + codeur PAL+ mon. 1950 Multisync + 2 claviers, 6 mois de garantie. Prix: 19500FF à déb. Tel 90 23 08 30 (Vaucluse)

Vds A2000(Rev 6.2) 1Mo chip + HD 40Mo GVP série II + 2Mo RAM + carte AT286 CBM (drive 5'1/4 1,2Mo) + drive Amiga 3'1/2 int. en FD1 + drive Amiga 5'1/4 ext. + imprimante Star LC 10 coul. + digitaliseur son + Amos+ livres + revues+ papier imprimante. Le tout état neuf, prix neuf: 21000FF cédé à 15500FF. Tel: 99 55 02 58 H.R.

Vds A3000 /25Mhz, DD 52Mo, Ram 10Mo, 2 lect. de disqts int.,moniteur multisync Nec 3D, livres et logiciles: Prix: 25000FF. Contacter Daniel Poussard,. Tel: 46 65 85 21 (après 19h30 en semaine).

Vos calculs d'images Real 3D (fil de fer) en HAM ou 24 bits- nos solutions à vos problèmes Midi- Vos musiques Amiga ou Midi (disk ou K7 audio). Contactez l'Association Manor: Diasio joseph, quartier Mermoz Bt.D2 54240 Joeuf Répondeur tel: 82 22 86 58 ou Association Manor, 9 Av. du Gal. Mangin Bt. Les Pivoines Apt 1009 Entrée C 54000 Nancy.

CHERCHE

A500 +, 2Mo chip échange utilitaires démos mais surtout programmes en Amos. Cherche Kickstart 1.2 ou 1.3 sur disquette (version A1000). Danassié Arnaud, Cedex 4, 70240 LA VILLENEUVE.

Cherche pour A2000 carte accélératrice avec 68882, extention de mémoire, avec ou sans DD, le tout en TBE et à un prix interessant. Si possible région Nord. TEL: 21.40.68.03

Cherche contacts sur Amiga, pour échange idées, utilitaire du DP. Cherche programmeur GFA basic et langage C. ZIMMERT Marc 29 rue de TisseuR 57960 MEISENTHAL

Ancien atariste passé sur Amiga recherche contact pour échange démos,graphs et soueces ASS. Achéte à petit prix: DPAINT IV (français), lecteur ext 3"5 ou5"1/4 et oginaux. PS: je possédeun A500+. Sylvain BAIL résidence le cadransolaire (APT13) 4 rue de jemmapes 44000 NANTES.

Recherche personne possédant un A3000 UNIX (avec UNIX opérationnel) our récupérer l'utilitaire bru. Tel 84 47 24 29 les w.e. et jrs fériés.

Achete carte controleur SCSI pour A2000 B avec prise ext. faire offre au 89.53.75.43 SERGE

Achete la Bible de l'Amiga tome 1: 200F (frais de port inclus). Achete lecteur de disk 3"1/2 . Externe en TBE: 250F (frais de port inclus). Contacter MASSAMBA ULRICH, 34 rue Roland Garros 41000 Blois.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France

13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix,** 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 1828 Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image,** Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 90FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software,
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuite
Association, envoyer vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.(Association à but non lucratif seulement)

ATTILA Graphismes, Musics, Sam ples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Am ateurs, FredFish ; 15F la disquette frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10 Catalogue sur disquette contre 10F.
ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 4F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

COMMODEXPLORER / CORSAIRE PRODUCTION. Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) catalogue sur disquette contre 10FF en cheque, ou timbres, ou enveloppe timbré avec disquette vierge. Catalogue papier sans détail 4 FF en timbre. Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique. Contactez nous, réponse assurée.
"THE COM MODEXPLORER CORSAIRE PRODUCTION" A6,La Rocade 91160 LONGJMEAU, ou par téléphone au: 16(1) 69-092-336 de 17h à 19h.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

FREE WORLD DP distribue et produit des disquettes sur Amiga. Prix de 13F/ disquette. Catalogue gratuit contre timbre à 4F. Recherchons également de bonnes créations...N'hésitez pas, écrivez à FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

ONLY WAY CLUB diffuse et produit des disquettes DP. Plus de 1700 disks (Fish, Amos, Seka, ect). Prix à partir de 2 Frs/ 10 FF. Demandez notre catalogue sur disk gratuit à: ONLY WAY, BP 78, 2822 Courroux, SUISSE.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

Pour tous les fanatiques de Domaine Public, **ORION DIFFUSION** vous propose des Slides, des MégaDémos, des Musics-disk, des previews, des Fred Fish... Ainsi que des superbes séries "ORION" ! 13F, disk compris. Demandez notre ca ta logue en nous envoyant 10F en timbres. ORION DIFFUSION, BP 262, 59306 Valenciennes Cédex. Journal "Constellation"

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

Reprise de l'activité DP de l'association CFP de Clamart
CFP diffuse sa collection de logiciels DP sur AMIGA au prix de 25FF la disquette (donnant droit à un abonnement gratuit de 4 mois à DPOC O.COQUET, 10, rue du Gros ORME 91290 la NORVILLE

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

"DOM'PUBS DIFFUSION collecte et diffuse Démo, Utilitaires, Jeux pour 25 Frs par disquette (port compris) et Amiga Fish à 15 Frs. Catalogue contre timbre à
3.80 Frs.
DOM'PUB DIFFUSION, 10 Rue du Vergeron, 38430 MOIRANS"

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel: 20-04-40-49
59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB AMIGA, Maison des Elèves de Télécom, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, Drève de Nivelles 178/ 1 1160 Bruxelles XVI Belgique, Voice: 322/673.74.05, BBS: 322/672.36.65 V22-V22b 8n1, FAX: 322/673.74.05
4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 5195 Succ. C, Montréal H2X3N2

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros).....290F
Pour l'étranger (tous pays).....345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

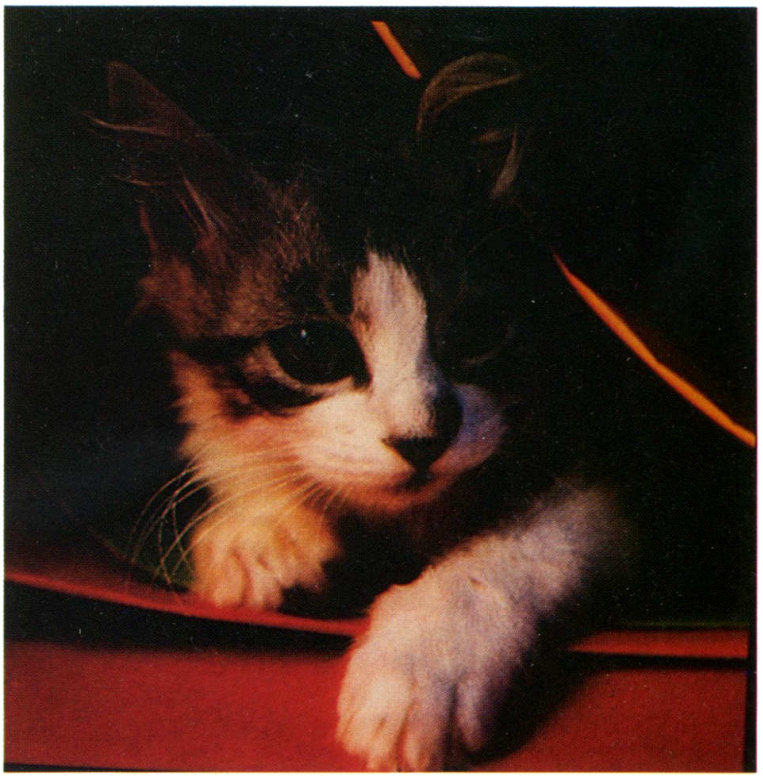
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.42.65.75

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'éxpiration | | | | |

Date..... **Signature.....**



Voici quelques photos d'écran comparant des affichages DCTV et RVB, pour illustrer notre dossier DCTV (voir page 20).

Dans tous les cas les images étaient affichées sur le même moniteur, un Commodore 1084S, en passant par l'entrée Video PAL pour le DCTV et par l'entrée RVB pour les images RVB. Nous avons utilisé un appareil photo *Canon 1000F* avec pellicule **Reala** 100 ASA.

L'image du chat ci-dessus montre que, pour certains sujets, le DCTV s'en sort honorablement. Il faut regarder de très près pour voir la différence entre l'image DCTV (à gauche) et l'image RVB. On peut dire qu'en général le DCTV s'avère satisfaisant pour les images artistiques, et aussi pour les animations qui ne comportent pas de détails minutieux. *(Ed: Les photos auraient été meilleures si nous n'avions pas autant baissé la luminosité du moniteur...)*

Pour certaines applications, et surtout une image de synthèse précise et détaillée, le DCTV a du mal à suivre. Ci-dessus et à gauche l'image est affichée par le CDTV. A droite, la même image affichée en RVB.

CIS nous informe qu'une sortie RVB en option sera bientôt disponible pour le DCTV.

VISION 24 PAR GVP

CARTE VIDEO MULTI-FONCTIONS POUR AMIGA 2000 ET 3000.

Si vous vous êtes plus ou moins intéressé au monde de la vidéo, vous verrez immédiatement les avantages de regrouper toutes les fonctions de VISION 24 sur une seule carte. Et si vous connaissez plus ou moins l'Amiga, vous apprécierez de ne pas changer vos habitudes sous prétexte d'utiliser 16 millions de couleurs, un genlock, un digitaliseur et de nouveaux logiciels !.

■ **Double Genlock - Incrustateur composites et composantes :** le traitement digital du signal de référence RVBS garantit une incrustation et une restitution de qualité Broadcast. Ce processus est une innovation marquante par rapport aux genlocks conventionnels analogiques.

■ **Entrées/sorties multi-standards :** Pal et Y/C d'origine, RVBS et YUV en option, VISION 24 s'adapte à toutes les configurations.

■ **Digitaliseur vidéo temps réel :** permet de saisir instantanément, en 24 bits, une image vidéo en provenance d'une des sources connectées sur VISION 24. Le gel d'image et le transfert en mémoire, pour traitement graphique ou sauvegarde, sont entièrement automatiques et sont commandées par une simple pression de touche (ou par Arexx).

■ **Mémoire d'image 24 bits :** VISION 24 affiche tous fichiers IFF 24 bits en 16.7 Millions de couleurs, avec une résolution maximale de 736*580 (haute résolution overscan). Elle se connecte sur tous les moniteurs standards Amiga (A1083, A1084 etc...) ou sur des écrans multisync.

■ **Flicker Fixer :** VISION 24 élimine le scintillement en haute résolution des Amiga 2000* et améliore le circuit de "désentrelacement" de l'A3000. Cette fonction "désentrelace" également le signal des sources vidéo connectées sur la carte.

■ **Picture in Picture (PIP) :** permet de visualiser une des sources vidéo connectées à la carte dans une fenêtre incrustée sur n'importe quel programme Amiga. Le signal affiché peut être déplacé, compressé, déformé en temps réel, directement à la souris ou par programmation Arexx. Le PIP est idéal pour produire des médaillons d'images à la manière des journaux télévisés ou pour réaliser de systèmes multimédia.

■ Pour exploiter immédiatement les nouvelles possibilités de VISION 24, elle est livrée avec un ensemble complet de logiciels :

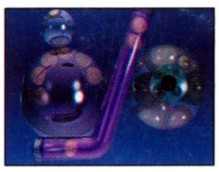
IV CONTROL PANEL : toutes les fonctions de la carte VISION 24 regroupées sur un seul panneau à la portée du pointeur de la souris !

SCALA Titling : une version spécialisée de SCALA, destinée au titrage vidéo, avec plusieurs polices de caractères, de nombreux effets de transition et une ergonomie inégalée.

MACROPAINT IV 24 : logiciel de dessin 2D en 24 bits pour créer ou retoucher toute sorte d'images en 16 millions de couleurs.

Avec : dégradés, découpe de brosses, transparence, primitives géométriques etc...

CALIGARI IV24 : une version dédiée à VISION 24 qui permet d'aborder la modélisation 3D et les techniques de rendus en 16 millions de couleurs.



TVPAINT IV24 : une véritable palette graphique 24 bits spécialement adaptée à VISION 24 avec gestion intégrée du digitaliseur temps réel, module d'édition de super-bitmap (10000*10000) et d'autres fonctions exclusives.

Téléphonez au (16) 56 363 441 pour connaître tous les points de démonstration de VISION 24.

Distribution exclusive pour la France :
CIS
14, Avenue HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC (F)
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846

* nécessite l'adaptateur Amiga 2000 optionnel et un moniteur multisync.
** en option sur certaines configurations.

GVP - VISION 24 -IV 24 - IV Control Panel - Macropaint IV 24, Amiga - Arexx, Scala, Caligari, TVpaint sont des marques déposées de, respectivement : Great Valley Products, Commodore Amiga Inc, Digital Vision, Octree Software, Tecsoft Image.